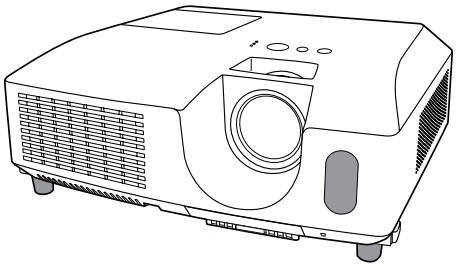
Proyector digital X30N/X35N

Guía del usuario



Gracias por adquirir este proyector.

⚠**ADVERTENCIA** ►Antes de utilizar este producto, lea todos los manuales del mismo. Asegúrese de leer la "**Garantia de producto e Instrucciones de seguridad**" en primer lugar. Luego de leerlos, consérvelos en un lugar seguro para referencia futura.

Sobre este manual

En este manual se utilizan varios símbolos. El significado de esos símbolos se describe a continuación.

⚠**ADVERTENCIA**	Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.
⚠**PRECAUCIÓN**	Este símbolo indica información que, de ser ignorada, podría causar lesiones personales e incluso la muerte por manipulación incorrecta.
AVISO	Esta entrada indica peligro de que se produzca un problema.
🕮	Consulte las páginas escritas después de este símbolo.

NOTA • La información en este manual está sujeta a modificaciones sin aviso.
• El fabricante no asume responsabilidad por errores que puedan aparecer en este manual.
• No se permite la reproducción, la transferencia o la copia total o parcial de este documento sin expreso consentimiento por escrito.

Reconocimiento de marcas registradas

- Mac® es marca comercial registrada de Apple Inc.
- Windows® es marca comercial registrada de Microsoft Corporation en EE.UU. y/u otros países.
- VESA y DDC son marcas registradas de Video Electronics Standard Association.
- PJLink es una marca cuyos derechos de marca se han solicitado en Japón, Estados Unidos y otros países y áreas.

Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

Índice

Sobre este manual 1
Índice 2
Características del proyector . . 3
Preparación. 3
Comprobar el contenido del paquete. . 3
Identificación de las piezas . . . 4
Proyector. 4
Panel de control 5
Panel trasero. 5
Control remoto 6
Configuración 7
Disposición 7
Conexión de los dispositivos. 9
Conexión de la alimentación. 12
Utilización de la ranura y la traba de seguridad . . 12
Control remoto 13
Colocación de las pilas 13
Sobre la señal del control remoto . . 13
Cambiar la frecuencia del control remoto . . 14
Utilización como teclado y mouse de ordenador simples. . 14
Conexión/desconexión de la alimentación . . 15
Conexión de la alimentación. 15
Desconexión de la alimentación . . . 15
Funcionamiento 16
Ajuste del volumen 16
Silenciar el sonido temporalmente . . 16
Seleccionar una señal de entrada . . 16
Buscar una señal de entrada 18
Seleccionar una relación de aspecto . . 18
Ajuste del elevador del proyector . . 19
Ajuste del zoom y el foco 19
Utilización de la característica de ajuste automático . . 20
Ajuste de la posición 20
Corrección de las distorsiones trapezoidales . . 21
Utilización de la característica de ampliación . . 21
Dejar la pantalla congelada temporalmente . . 22
Dejar la pantalla en blanco temporalmente . . 22
Utilización de las funciones del menú . . 23
MENU FACIL 25
Aspecto, Trapez. auto (ejecutar), Trapezoidal, Modo imagen, Modo eco, Espejo, Repos, Timer filtro, Idioma, Menú avanzado, Salir
Menú IMAGEN 27
Brillo, Contraste, Gamma, Temp. col., Color, Matiz, Nitidez, Activar iris, Mi memoria
Menú VISUALIZ 30
Aspecto, Over scan, Posi. v, Posi. h, Fase h, Ampli h, Ejecucion ajuste auto
Menú ENTR. 32
Progresivo, Video n.r., Esp. color, Component, Formato video, Entrada computer, Bloq. img., Resolución
Menú COLOCACION 35
Trapez. auto (ejecutar), Trapezoidal, Modo eco, Espejo, Modo espera, Salida monitor
Menú AUDIO 37
Volumen, Altavoz, Fuente de audio
Menú PANTALLA 38
Idioma, Pos. menú, En blanco, Arranque, Mi Pantalla, Bloqueo Pant., Mensaje, Nombre fuente, Plantilla, C.c. (Closed Caption)
Menú OPC. 43
Busca auto, Trapez. auto, Activ direct, Auto off, Timer lamp, Timer filtro, Mi botón, Mi fuente, Servicio
Menú RED 51
Config., Nombre de proyector, Mi imagen, Amx d.d., Información, Servicio
Menú SEGURIDAD 46
Cambiar contraseña segur, Contraseña Mi Pantalla, Bloqueo pin, Detector traslado, Contraseña mi texto, Mostrar mi texto, Escribir mi texto
Mantenimiento 62
Sustitución de la lámpara 62
Limpieza y reemplazo del filtro de aire. . . . 64
Reemplazo de la pila del reloj interno. . . . 66
Cuidados adicionales 67
Solución de problemas 68
Mensajes relacionados 68
Acerca de las lámparas indicadoras. . . . 69
Cómo cerrar el proyector 70
Restauración de todos los ajustes. . . . 70
Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas 71
Especificaciones. 74
Técnico (Inglés solamente)
(Vea el final de este libro, aunque está solamente en inglés.)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Características del proyector

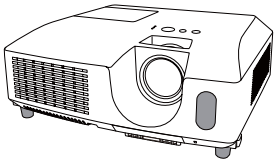
El proyector le ofrece una amplia gama de usos mediante las características siguientes.

- ✓ Este proyector tiene una variedad de puertos de E/S que presumiblemente cubrirán cualquier escena de negocios.
- ✓ Este proyector permite la proyección de imágenes grandes incluso en espacios reducidos.
- ✓ El nuevo sistema de doble capa se espera que funcione más tiempo y que reduzca la frecuencia de su mantenimiento.
- ✓ Se puede controlar y monitorear este proyector por medio de conexión LAN.
- ✓ La red de este proyector soporta el estándar PJLink™.
- ✓ PJLink™ es un estándar unificado para operar y controlar proyectores de datos. PJLink™ permite el control central de proyectores fabricados por diferentes distribuidores y los proyectores pueden ser operados por un controlador. El equipo que cumple con PJLink™ puede gestionarse y controlarse en cualquier momento y en cualquier lugar, independientemente del fabricante.
  Para el comando de PJLink™, consulte "Technical".
  Para las especificaciones de PJLink™, consulte el sitio Web de Japan Business Machine and Information System Industries Association.
  URL: http://pjlink.jbmia.or.jp

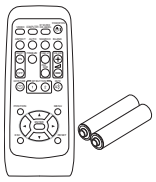
Preparación

Comprobar el contenido del paquete

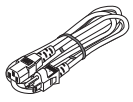
Su proyector debe venir con los ítems mostrados a continuación. Compruebe si están incluidos todos los ítems. Póngase en contacto inmediatamente con su proveedor si observa alguna falta.



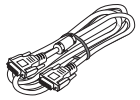
Proyector



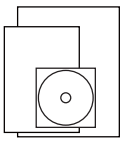
A distancia Mando
(con dos pilas AA)



Cable eléctrico

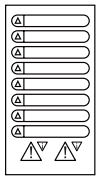


Cable de VGA



Guía del usuario
Garantia de producto e
Instrucciones de seguridad
Rápido Manual

Tapa del objetivo



Etiqueta de seguridad

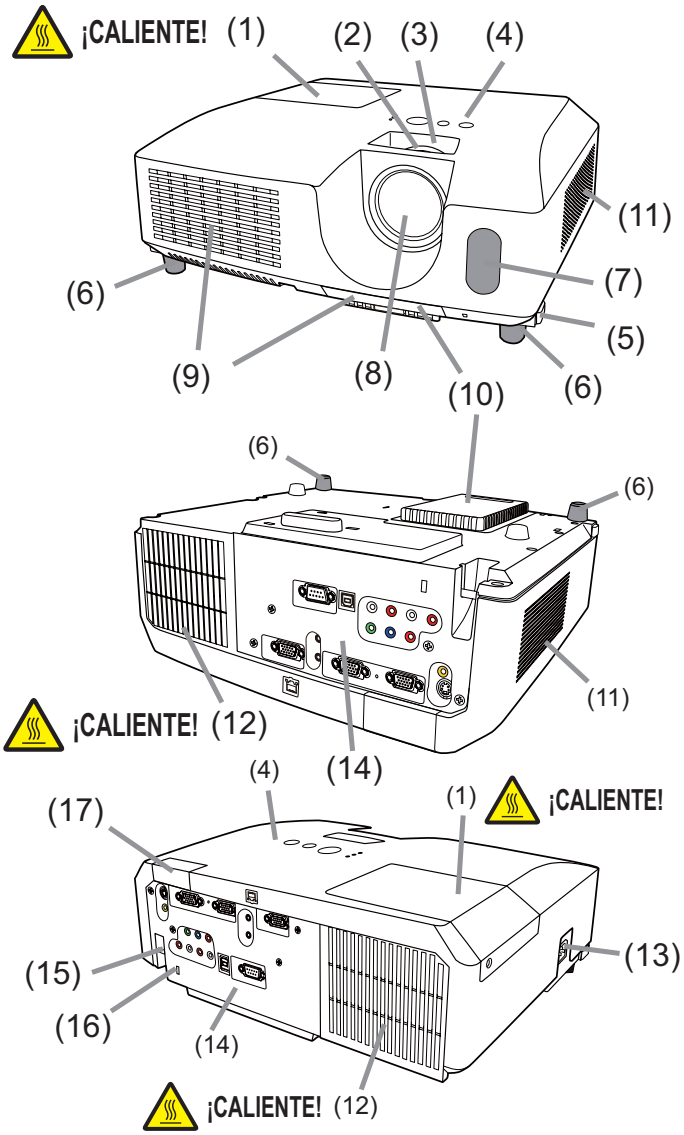
NOTA • Mantenga los materiales del embalaje original para reenvío posterior. Asegúrese de utilizar los materiales de embalaje originales cuando traslade el proyector. Tenga especial cuidado con la lente.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Identificación de las piezas

Proyector

(1) Tapa de la lámpara (📖*62*)
La unidad de la lámpara se encuentra en el interior.
(2) Anillo de foco (📖*19*)
(3) Anillo de zoom (📖*19*)
(4) Panel de control (📖*5*)
(5) Botones elevadores (x 2) (📖*19*)
(6) Pies elevadores (x 2) (📖*19*)
(7) Sensor remoto (📖*13*)
(8) Lente (📖*67*)
(9) Rejillas de ventilación de entrada
(10) Tapa del filtro (📖*64*)
El filtro de aire y la rejilla de ventilación de entrada están en el interior.
(11) Altavoz (📖*37*)
(12) Rejilla de ventilación de escape
(13) **AC IN** (Entrada CA) (📖*12*)
(14) Panel trasero (📖*5*)
(15) Traba de seguridad (📖*12*)
(16) Ranura de seguridad (📖*12*)
(17) Cubierta de la ranura (📖*66*)
La batería del reloj interno está adentro.

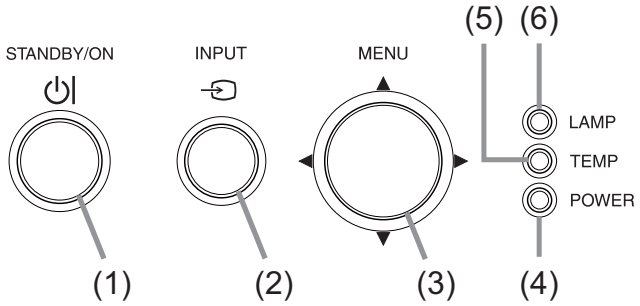


⚠**ADVERTENCIA** ►**¡CALIENTE!** : No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.
►No mire en la lente o las rejillas de ventilación mientras la lámpara esté encendida, puesto que la luz fuerte es perjudicial para la vista.
►No manipule los botones elevadores sin sostener el proyector, puesto que el proyector podría caerse.
⚠**PRECAUCIÓN** ►Mantenga la ventilación normal para evitar que el proyector se caliente. No cubra, obstruya ni tape las rejillas de ventilación. No coloque nada cerca de las rejillas de ventilación de entrada que pueda adherirse o que éstas puedan aspirar. Limpie el filtro de aire periódicamente.
►No utilice la ranura o la traba de seguridad para evitar que se caiga el proyector, puesto que no están diseñados para eso.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

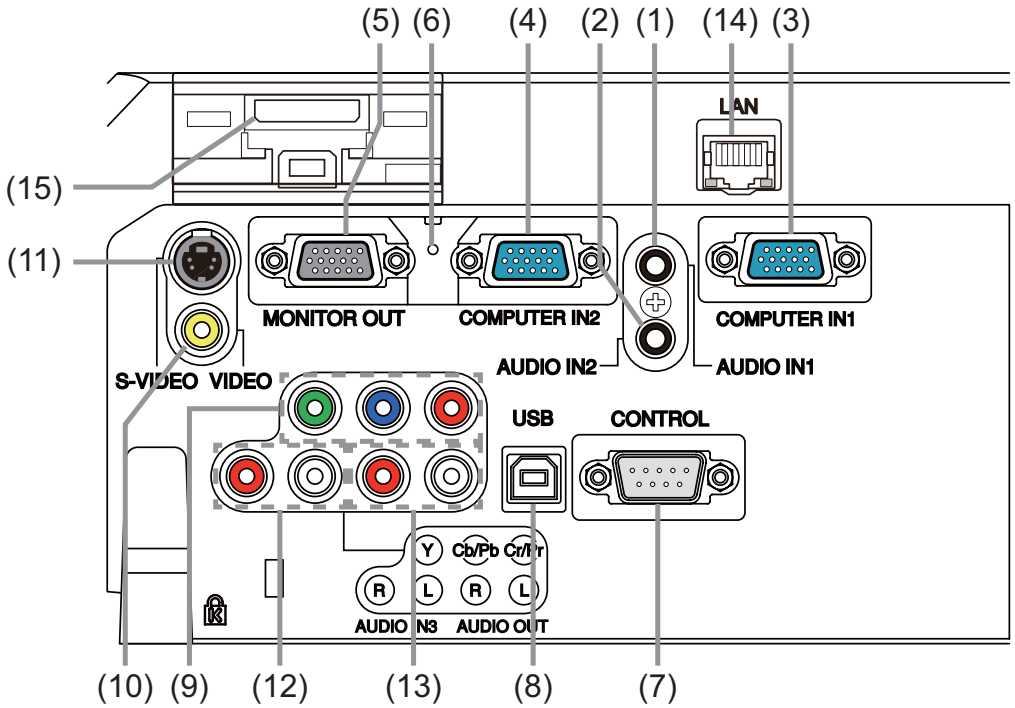
Panel de control

(1) Botón **STANDBY/ON** (📖*15*)
(2) Botón **INPUT** (📖*16, 23*)
(3) Botón **MENU** (📖*23*)
Consiste en cuatro botones de cursor.
(4) Indicador **POWER** (📖*12, 15, 69*)
(5) Indicador **TEMP** (📖*69*)
(6) Indicador **LAMP** (📖*69*)



Panel trasero (📖*9, 10*)

(1) Puerto **AUDIO IN1**
(2) Puerto **AUDIO IN2**
(3) Puerto **COMPUTER IN1**
(4) Puerto **COMPUTER IN2**
(5) Puerto **MONITOR OUT**
(6) Interruptor de cierre (📖*70*)
(7) Puerto **CONTROL** (📖*9, 10*)
(8) Puerto **USB** (📖*14*)
(9) Puertos **COMPONENT** (**Y**, **Cb/Pb**, **Cr/Pr**)
(10) Puerto **VIDEO**
(11) Puerto **S-VIDEO**
(12) Puertos **AUDIO IN3** (**R, L**)
(13) Puertos **AUDIO OUT** (**R, L**)
(14) Puerto **LAN** (📖*10*)
(15) Ranura para pila (📖*66*)

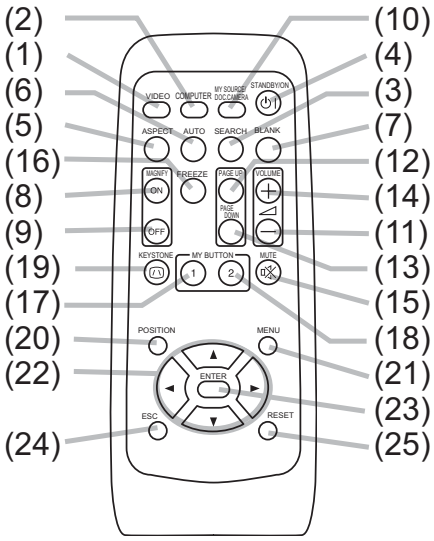


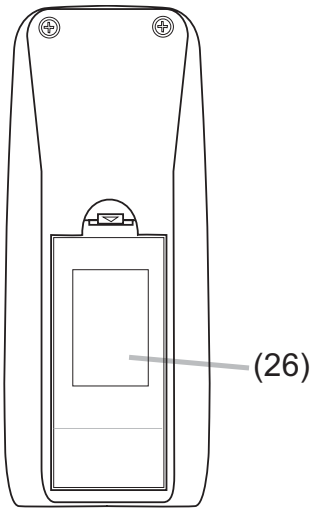
⚠**PRECAUCIÓN** ►Utilice el interruptor de cierre sólo cuando el proyector no se apague mediante el procedimiento normal, puesto que este interruptor detiene el funcionamiento del proyector sin enfriarlo.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Control remoto

(1) Botón **VIDEO** (📖*17*)
(2) Botón **COMPUTER** (📖*17*)
(3) Botón **SEARCH** (📖*18*)
(4) Botón **STANDBY/ON** (📖*15*)
(5) Botón **ASPECT** (📖*18*)
(6) Botón **AUTO** (📖*20*)
(7) Botón **BLANK** (📖*22*)
(8) Botón **MAGNIFY - ON** (📖*21*)
(9) Botón **MAGNIFY - OFF** (📖*14, 21*)
(10) Botón **MY SOURCE/DOC.CAMERA** (📖*17, 45*)
(11) Botón **VOLUME -** (📖*14, 16*)
(12) Botón **PAGE UP** (📖*14*)
(13) Botón **PAGE DOWN** (📖*14*)
(14) Botón **VOLUME +** (📖*16*)
(15) Botón **MUTE** (📖*16*)
(16) Botón **FREEZE** (📖*22*)
(17) Botón **MY BUTTON - 1** (📖*45*)
(18) Botón **MY BUTTON - 2** (📖*45*)
(19) Botón **KEYSTONE** (📖*21*)
(20) Botón **POSITION** (📖*20, 21, 24*)
(21) Botón **MENU** (📖*23*)
(22) Botones de cursor ▲/▼/◄/► (📖*14, 23*)
(23) Botón **ENTER** (📖*14, 23*)
(24) Botón **ESC** (📖*14, 23*)
(25) Botón **RESET** (📖*14, 23*)
(26) Tapa de las pilas (📖*13*)





Dorso del control remoto

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Configuración

Instale el proyector de acuerdo con el entorno y la forma en la que vaya a utilizarlo.

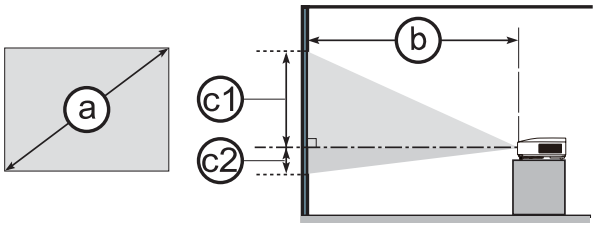
Disposición

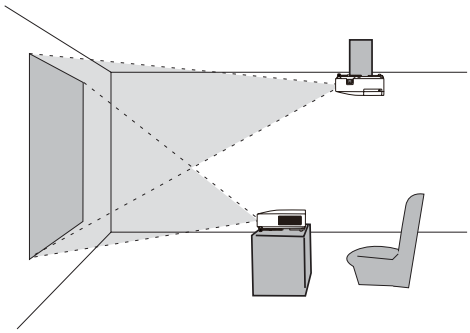
Consulte las siguientes tablas e ilustraciones para determinar el tamaño de la pantalla y la distancia de proyección.

Los valores de la tabla se han calculado para una pantalla a tamaño completo: 1024×768.

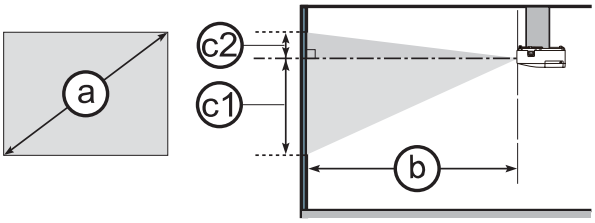
ⓐ Tamaño de la pantalla (diagonal) ⓑ Distancia de proyección (±10%)
ⓒ1 , ⓒ2 Altura de la pantalla (±10%)

Sobre una superficie horizontal





Colgado del techo



• Deje un espacio de 30 cm o más entre ambos lados del proyector y otros objetos tales como paredes.
• Para instalarlo en una condición especial como por ejemplo un montaje de techo, pueden requerirse mantenimiento y los accesorios de montaje específicos. Antes de instalar el proyector, consulte a su distribuidor acerca de la instalación.

ⓐ Tamaño de la pantalla (diagonal)		La pantalla de 4:3								La pantalla de 16:9							
		ⓑ Distancia de proyección				ⓒ1 Altura de la pantalla		ⓒ2 Altura de la pantalla		ⓑ Distancia de proyección				ⓒ1 Altura de la pantalla		ⓒ2 Altura de la pantalla	
		mín,		máx,						mín,		máx,					
tipo (pulgada)	m	m	pulgada	m	pulgada	cm	pulgada	cm	pulgada	m	pulgada	m	pulgada	cm	pulgada	cm	pulgada
30	0,8	0,9	34	1,0	41	41	16	5	2	1,0	38	1,1	45	39	15	-1	0
40	1,0	1,2	46	1,4	55	55	22	6	2	1,3	51	1,5	60	51	20	-2	-1
50	1,3	1,5	58	1,8	69	69	27	8	3	1,6	64	1,9	76	64	25	-2	-1
60	1,5	1,8	70	2,1	83	82	32	9	4	1,9	77	2,3	91	77	30	-2	-1
70	1,8	2,1	82	2,5	97	96	38	11	4	2,3	89	2,7	106	90	35	-3	-1
80	2,0	2,4	94	2,8	112	110	43	12	5	2,6	102	3,1	122	103	41	-3	-1
90	2,3	2,7	106	3,2	126	123	49	14	5	2,9	115	3,5	137	116	46	-4	-1
100	2,5	3,0	118	3,6	140	137	54	15	6	3,3	128	3,9	153	129	51	-4	-2
120	3,0	3,6	142	4,3	168	165	65	18	7	3,9	154	4,7	183	154	61	-5	-2
150	3,8	4,5	177	5,3	211	206	81	23	9	4,9	193	5,8	229	193	76	-6	-2
200	5,1	6,0	237	7,1	281	274	108	30	12	6,6	258	7,8	306	257	101	-8	-3
250	6,4	7,5	297	8,9	352	343	135	38	15	8,2	323	9,7	383	322	127	-10	-4
300	7,6	9,0	356	10,7	422	411	162	46	18	9,9	388	11,7	460	386	152	-12	-5

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Disposición (continuación)

⚠**ADVERTENCIA** ►Coloque el proyector en una posición horizontal estable. Si el proyecto se cae o se derriba podría causar lesiones y/o daños al proyector. Utilizar un proyector averiado podría causar un incendio y/o una descarga eléctrica.

- No coloque el proyector sobre una superficie inestable, en pendiente o que vibre como una base desequilibrada o inclinada.
- No apoye el proyector de lado, de frente o sobre su parte trasera.
- Antes de realizar una instalación especial, como colgado del techo o de cualquier otra parte, consulte a su proveedor.

►Coloque el proyector en un lugar fresco y asegúrese de que haya suficiente ventilación. La alta temperatura del proyector podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.

- No tape, obstruya ni cubra de ninguna manera las rejillas de ventilación del proyector.
- Deje un lugar de 30 cm. o más entre los laterales del proyector y otros objetos como las paredes.
- No coloque el proyector sobre un elemento metálico o poco resistente al calor.
- No coloque el proyector sobre alfombras, cojines o ropa de cama.
- No coloque el proyector expuesto a la luz solar directa o cerca de objetos calientes como calentadores.
- No coloque nada cerca del objetivo, las aberturas de ventilación, ni sobre el proyector.
- No coloque nada que pueda adherirse o ser aspirado por la las rejillas de ventilación en la base del proyector. Este proyector también cuenta con rejillas de ventilación de entrada en la base.

►No coloque el proyector en ningún lugar donde pueda humedecerse. Humedecer el proyector o introducirle líquidos podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.

- No coloque el proyector en un cuarto de baño o a la intemperie.
- No coloque objetos que contengan líquidos cerca del proyector.

►Utilice solo los accesorios de montaje especificados por el fabricante y deje que el personal de mantenimiento instale y retire el proyector con los accesorios de montaje.

- Lea el Garantia de producto e Instrucciones de seguridad de los accesorios de montaje utilizados y guárdelo.

⚠**PRECAUCIÓN** ►Evite colocar el proyector en lugares húmedos o llenos de humo o polvo. La colocación del proyector en esos lugares podría causar incendios, descargas eléctricas y/o mal funcionamiento del proyector.

- No coloque el proyector cerca de humidificadores, lugares para fumar o cocinas.

►Ubique el proyector de manera que evite que la luz dé directamente sobre el sensor remoto del proyector.

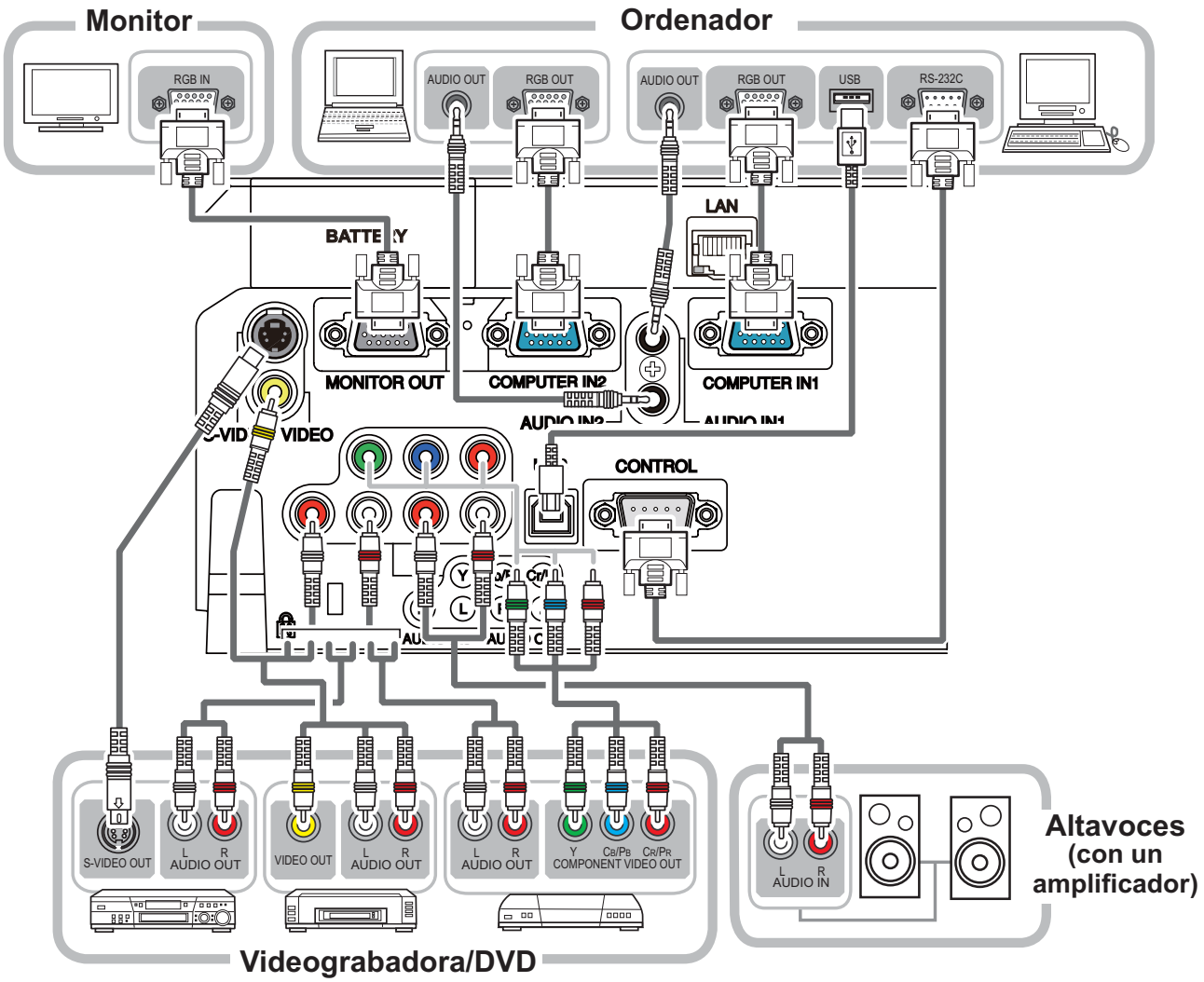
►No coloque el producto en un lugar en que puedan producirse interferencias de radio

►No coloque este producto en un campo magnético.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Conexión de los dispositivos

Asegúrese de leer los manuales de los dispositivos antes de conectarlos al proyector. Asegúrese de que todos los dispositivos son adecuados para ser conectados a este producto, y prepare los cables necesarios para las conexiones. Consulte las siguientes ilustraciones para conectarlos. Para conectar la señal de video componente al puerto **COMPUTER IN1/2** acuda a la descripción del elemento ENTRADA COMPUTER del menú de ENTR. (📖 *33*).

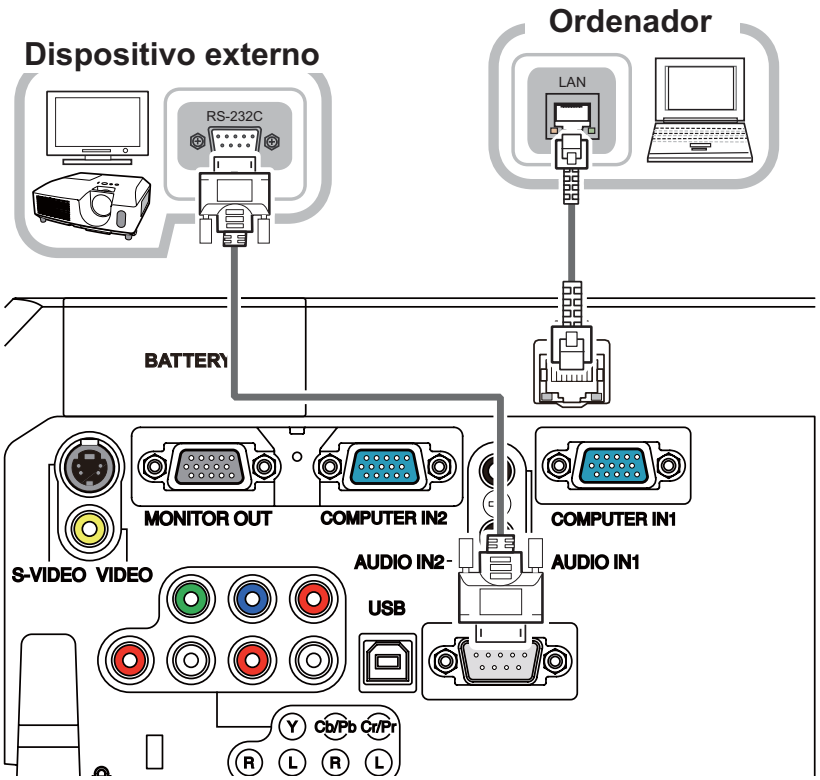


(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Conexión de los dispositivos (continuación)

Para utilizar las funciones de red del proyector, conecte el puerto **LAN** al puerto LAN del ordenador.
Para utilizar la función PUENTE DE RED, conecte también el puerto **CONTROL** y el puerto RS-232C del dispositivo externo para comunicarse como un terminal de red.
Con respecto a los detalles sobre las funciones de red, consulte el **Guía de red**.



⚠**ADVERTENCIA** ►No desmonte ni modifique el proyector o los accesorios.
►Tenga cuidado de no dañar los cables, y no utilice cables averiados.

⚠**PRECAUCIÓN** ►Apague todos los dispositivos y desenchufe los cables de alimentación antes de conectarlos al proyector. La conexión de un dispositivo activo al proyector puede generar ruidos extremadamente fuertes u otras anormalidades que pueden causar mal funcionamiento o daños en el dispositivo y el proyector.
►Utilice un accesorio adecuado o los cables designados. Consulte con su distribuidor sobre los cables no accesorios que podrían tener que ser, según las regulaciones, de una longitud específica o equipados con un núcleo de ferrita. Para cables con núcleo en un solo extremo, conecte el extremo con el núcleo al proyector.
►Asegúrese de que todos los dispositivos estén conectados a los puertos correctos. Una conexión incorrecta puede ocasionar mal funcionamiento o daños en el dispositivo o el proyector.
►Asegúrese de consultar con el administrador de la red. No conecte el puerto **LAN** a ninguna red que pueda tener voltaje excesivo.

AVISO ►Utilice los cables con clavijas rectas, no en forma de L, ya que los puertos de entrada del proyector están empotrados.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Conexión de los dispositivos (continuación)

NOTA • Asegúrese de leer los manuales de los dispositivos antes de conectarlos al proyector y de que todos los dispositivos sean adecuados para ser conectados a este proyector. Antes de conectarlos a un ordenador, verifique el nivel de la señal, la temporización de señal y la resolución.
- Asegúrese de consultar con el administrador de la red. No conecte el puerto **LAN** a ninguna red que pueda tener voltaje excesivo.
- Algunas señales pueden necesitar un adaptador para introducir este proyector.
- Algunos ordenadores poseen modos múltiples de visualización de pantalla que pueden incluir algunas señales que no sean compatibles con este proyector.
- Aunque el proyector puede mostrar señales con una resolución máxima UXGA (1600x1200), la señal será convertida a la resolución del panel del proyector antes de ser exhibida. Se logrará un mejor rendimiento de la visualización si las resoluciones de la señal de entrada y del panel del proyector son idénticas.

• Cuando esté realizando las conexiones, asegúrese de que la forma del conector del cable sea la adecuada para el puerto al que lo va a conectar. Además, asegúrese de ajustar los tornillos en los conectores con tornillos.
• Cuando conecte una computadora portátil al proyector, asegúrese de activar la salida RGB externa de la computadora. (Configure la computadora portátil para un monitor CRT o monitor simultáneo LCD y CRT.) Para obtener detalles sobre cómo realizar esta operación, consulte el manual de instrucciones de la computadora portátil correspondiente.
• Cuando se altera la resolución de imagen en un ordenador según una entrada, es probable que la función de ajuste automático demore algún tiempo y que no se complete. En este caso, es probable que no pueda ver un cuadro de verificación para seleccionar "Si/No" para la nueva resolución en Windows. Entonces la resolución volverá a la original. Se recomienda utilizar otros monitores CRT o LCD para cambiar la resolución.
• En algunos casos, es probable que el proyector no exhiba una imagen adecuada o no exhiba ninguna señal en la pantalla. Por ejemplo, es posible que el ajuste automático no funcione correctamente con algunas señales de entrada. Una señal de entrada de sincronización compuesta o sincronización en G puede confundir al proyector, de modo que es posible que éste no exhiba una imagen apropiada.

Acerca de la función Conectar y Usar

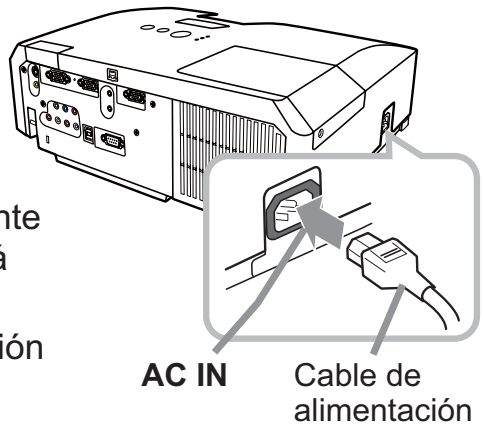
Conectar y Usar es un sistema compuesto por un ordenador, su sistema operativo y el equipo periférico (es decir, los dispositivos de visualización). Este proyector es compatible con VESA DDC 2B. Conectar y Usar se puede utilizar conectando este proyector a un ordenador que sea compatible con VESA DDC (canal de datos de visualización).
• Aproveche esta característica conectando un cable de ordenador al puerto **COMPUTER IN1** (compatible con DDC 2B). Es probable que la función Conectar y Usar no funcione correctamente si se intenta realizar cualquier otro tipo de conexión.
• Utilice los controladores estándar en su ordenador puesto que este proyector es un monitor Conectar y Usar.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Conexión de la alimentación

1. Coloque el conector del cable de alimentación en la **AC IN** (entrada CA) del proyector.
2. Enchufe con firmeza el enchufe del cable de alimentación en el tomacorriente. Un par de segundos después de haber conectado la fuente de alimentación, el indicador **POWER** quedará iluminado de manera permanente en naranja.

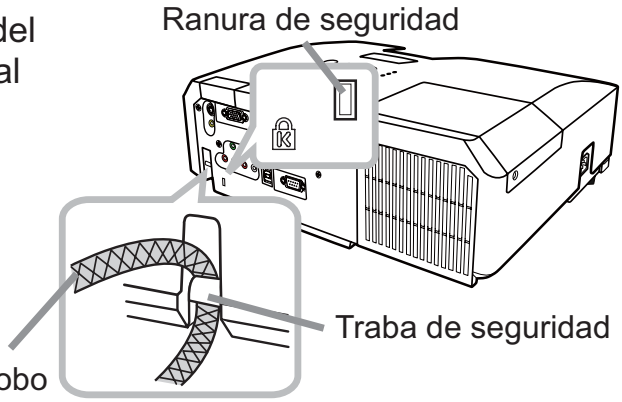
Tenga en cuanta que cuando esté activada la función ACTIV DIRECT (📖*43*) la conexión de la fuente de alimentación hará que se encienda el proyector.



⚠**ADVERTENCIA** ►Conecte con sumo cuidado el cable de alimentación, puesto que las conexiones defectuosas o incorrectas pueden ocasionar incendios o descargas eléctricas.
• Sólo utilice el cable de alimentación que vino con el proyector. En caso de que estuviera dañado, contáctese con su distribuidor para obtener uno en buenas condiciones.
• Sólo enchufe el cable de alimentación a un tomacorriente cuyo voltaje coincida con el del cable de alimentación. El tomacorriente debe encontrarse cerca del proyector y ser fácilmente accesible. Retire el cable de alimentación para lograr una separación completa.
• Nunca modifique el cable de alimentación.

Utilización de la ranura y la traba de seguridad

Se puede sujetar a la traba de seguridad del proyector una cadena o un cable comercial antirrobo de 10 mm como máximo de diámetro.
Además, este producto tiene la ranura de seguridad para el bloqueo Kensington.
Para obtener detalles, consulte el manual de la herramienta de seguridad.



⚠**ADVERTENCIA** ►No utilice la ranura o la traba de seguridad para evitar que se caiga el proyector, puesto que no están diseñados para eso.

⚠**PRECAUCIÓN** ►No coloque la cadena o el cable antirrobo cerca de las rejillas de ventilación de escape. Podría recalentarse.

NOTA • La ranura y la traba de seguridad no representan medidas completas para prevenir robos. Están destinadas para ser usadas como medidas de prevención antirrobo complementarias.

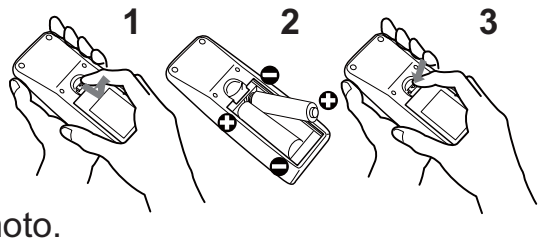
© 3M 2009. All Rights Reserved.

Control remoto

Colocación de las pilas

Coloque las pilas en el control remoto antes de utilizarlo. Reemplace las pilas si el control remoto comienza a funcionar mal. Si no va a utilizar el control remoto por un periodo prolongado, retire las pilas del control remoto y consérvelas en un lugar seguro.

1. Retire la tapa de las pilas tomándola de la parte del gancho.
2. Alinee e inserte las dos pilas AA **(HITACHI MAXELL, Pieza Nº LR6 ó R6P)** de acuerdo con sus terminales positivos y negativos según se indica en el control remoto.
3. Vuelva a colocar la tapa de las pilas en la dirección de la flecha y ciérrela.

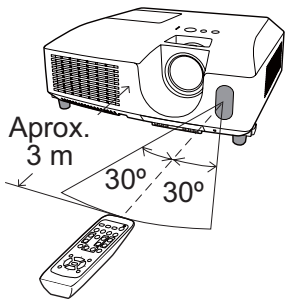


⚠**ADVERTENCIA** ►Siempre manipule las pilas con cuidado y utilícelas según se indica. El uso indebido puede causar explosión, grieta o pérdida de las pilas, lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y/o contaminación del ambiente que lo rodea.

- Asegúrese de utilizar sólo las pilas especificadas. No utilice pilas de distinto tipo al mismo tiempo. No mezcle una pila nueva con una usada.
- Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas.
- Mantenga las pilas alejadas de niños y animales domésticos.
- No recargue, suelde ni desarme las pilas, ni les provoque cortocircuitos.
- No permita que las pilas entren en contacto con fuego o agua. Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco.
- Si observa una fuga de la pila, limpie la pérdida y luego coloque una nueva pila. Si la pérdida se adhiere a su cuerpo o ropa, enjuague bien con agua inmediatamente.
- Observe las leyes locales cuando descarte las pilas.

Sobre la señal del control remoto

El control remoto funciona con el sensor remoto del proyector.
Este proyector posee un sensor remoto en el frente.
El sensor detecta la señal dentro del siguiente alcance cuando el sensor está activo:
60 grados (30 grados a la izquierda y a la derecha del sensor) dentro de los 3 metros circundantes.

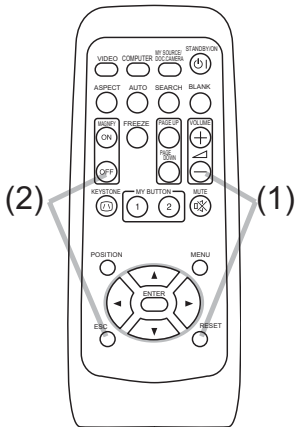


NOTA • La señal del control remoto reflejada en la pantalla o similar puede estar disponible. Si resulta difícil enviar la señal al sensor directamente, intente hacer que le señal se refleje.

- El control remoto utiliza luz infrarroja para enviar señales al proyector (LED clase 1), de modo que debe asegurarse de usar el control remoto en un área sin obstáculos que puedan bloquear las señal del control remoto al proyector.
- Es posible que el control remoto no funcione correctamente si el sensor remoto del proyector se ve afectado por una luz fuerte (como la luz solar directa) o una luz a muy corta distancia (como una lámpara fluorescente invertida). Ajuste la posición del proyector de modo que evite esas luces.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Cambiar la frecuencia del control remoto

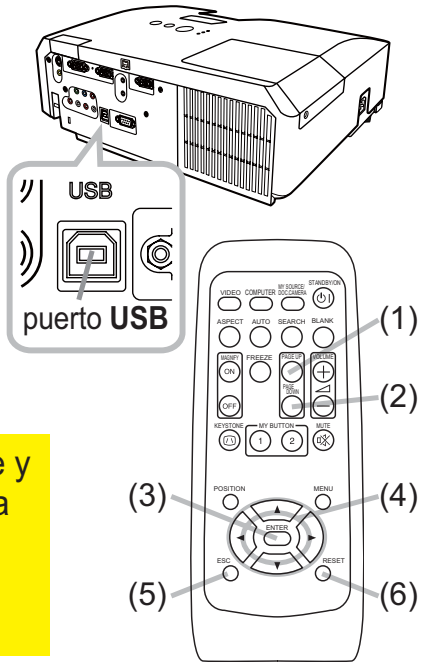


El control remoto accesorio tiene dos opciones de frecuencia de señal Modo 1: NORMAL y Modo 2: ALTA. Si en control remoto no funciona correctamente, intente cambiar la frecuencia de la señal. Para ajustar el Modo, mantenga presionada la combinación de dos botones presentada abajo simultáneamente por 3 segundos aproximadamente.

(1) Ajuste al Modo 1:NORMAL... Botones **VOLUME-** y **RESET**
(2) Ajuste al Modo 2:ALTA... Botones **MAGNIFY OFF** y **ESC**

Recuerde que debe configurar FREC REMOTO en el elemento SERVICIO del menú OPC. (📖*47*) del proyector que será controlado debe estar configurado en el mismo modo que el control remoto.

Utilización como teclado y mouse de ordenador simples



El control remoto accesorio funciona como mouse y teclados de ordenador simples, cuando el puerto **USB** del proyector (tipo B) se conecta al puerto USB del ordenador (tipo A) por medio de un cable de mouse.

(1) **Tecla PAGE UP:** Presione el botón **PAGE UP**.
(2) **Tecla PAGE DOWN:** Presione el botón **PAGE DOWN**.
(3) **Botón izquierdo del mouse:** Presione el botón **ENTER**.
(4) **Puntero de movimiento:** Utilice los botones de cursor ▲, ▼, ◄ y ►.
(5) **Tecla ESC:** Presione el botón **ESC**.
(6) **Botón derecho del mouse:** Presione el botón **RESET**.

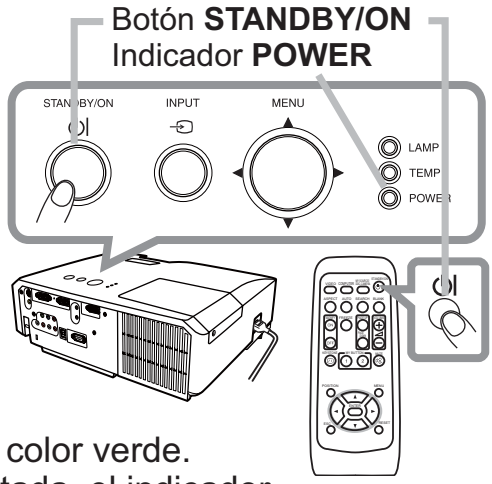
⚠**ADVERTENCIA** ►El uso inadecuado de la función mouse y teclado simples podría dañar su equipo. Cuando utilice esta función, conecte este producto a un ordenador solamente. Asegúrese de leer los manuales del ordenador antes de conectar este producto al ordenador.

NOTA • Cuando la función mouse y teclado simples de este producto no funciona correctamente, verifique lo siguiente.
- Cuando un cable USB conecta este proyector con un ordenador que posee un dispositivo apuntador incorporado (por ejemplo, una bola de desplazamiento) como un ordenador portátil, abra el menú de configuración de BIOS, luego seleccione el mouse externo y deshabilite el dispositivo apuntador incorporado, puesto que éste puede tener prioridad para esta función.
- Para utilizar esta función se requiere Windows 95 OSR 2.1 o superior. Además, es posible que esta función no se habilite dependiendo de las configuraciones del ordenador y de los controladores del mouse. Esta función puede trabajar con el ordenador que puedan trabajar con un ratón o un teclado USB normal.
- No puede realizar acciones como presionar dos botones a la vez (por ejemplo, presionar dos botones a la vez para mover el puntero del mouse diagonalmente).
- Esta función se activa sólo cuando el proyector está funcionando correctamente. Este función no se encuentra disponible mientras la lámpara esté elevando la temperatura (el indicador **POWER** parpadea en verde), ni mientras ajuste el volumen o la visualización, corrija trapezoidal, aumente la pantalla, utilice la función EN BLANCO o exhiba la pantalla del menú.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Conexión/desconexión de la alimentación

Conexión de la alimentación



1. Asegúrese de que el cable de alimentación esté conectado firme y correctamente al proyector y el tomacorriente.
2. Asegúrese de que el indicador **POWER** se pone en color naranja constante (📖*69*). A continuación, retire de la tapa de la lente.
3. Presione el botón **STANDBY/ON** en el proyector o el control remoto.
   La lámpara de proyección se encenderá y el indicador **POWER** comenzará a parpadear en color verde. Cuando la alimentación esté totalmente conectada, el indicador dejará de parpadear y se iluminará en color verde constante (📖*69*).

Para visualizar la imagen, seleccione una señal de entrada de acuerdo a la sección "Seleccionar una señal de entrada" (📖*16*).

Desconexión de la alimentación

1. Presione el botón **STANDBY/ON** en el proyector o el control remoto. Aparecerá en la pantalla el mensaje "¿Desconectar?" por 5 segundos aproximadamente.
2. Presione el botón **STANDBY/ON** nuevamente mientras aparece el mensaje. La lámpara de proyección se apagará y el indicador **POWER** comenzará a parpadear en color anaranjado. A continuación, el indicador **POWER** dejará de parpadear y se iluminará en color anaranjado constante cuando la lámpara se enfríe por completo (📖*69*).
3. Coloque la tapa del objetivo después de que el indicador **POWER** esté iluminado de manera permanente en naranja.

No encienda el proyector por 10 minutos o más luego de apagarlo. Encender el proyector nuevamente demasiado rápido podría acortar la duración de algunas partes consumibles del proyector.

⚠**ADVERTENCIA** ►Se emite una luz fuerte cuando la alimentación del proyector está conectada. No mire en la lente del proyector ni dentro del proyector a través de ninguna de sus aberturas.
►No toque cerca de la tapa de la lámpara y las rejillas de ventilación de escape durante o inmediatamente después del uso, puesto que está demasiado caliente.

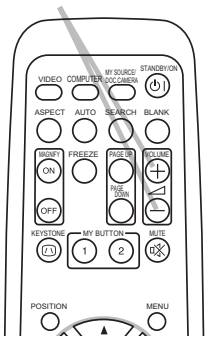
NOTA • Conecte y desconecte la alimentación en orden correcto. Encienda el proyector antes que los dispositivos conectados.
• Este proyector posee una función que puede conectar/desconectar automáticamente su propia alimentación. Consulte los elementos ACTIV DIRECT (📖*43*) y AUTO OFF del menú OPC. (📖*44*).
• Utilice el interruptor de cierre (📖*70*) sólo cuando no se apague el proyector por medio del procedimiento normal.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Funcionamiento

Ajuste del volumen

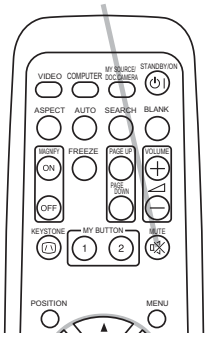
Botón **VOLUME+/-**



1. Utilice los botones de **VOLUME+/VOLUME-** para ajustar el volumen.
   Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a ajustar el volumen. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.
   - Cuando selecciona 🔇 para el puerto de entrada de imagen actual, el ajuste de volumen es desactivado. Vea el elemento FUENTE DE AUDIO del menú AUDIO (📖*37*).
   - Cuando el proyector esté en modo de espera, el volumen puede ajustarse si [×] no se selecciona para ESPERA SALIDA AUDIO y se selecciona NORMAL en el MODO ESPERA en el menú COLOCACION (📖*36*).

Silenciar el sonido temporalmente

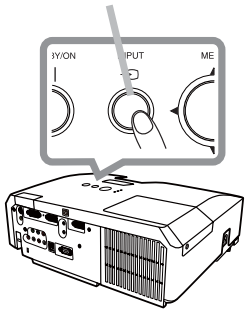
Botón **MUTE**



1. Presione el botón **MUTE** del control remoto.
   Aparecerá un diálogo en la pantalla indicándole que se ha silenciado el sonido.
   Para restaurar el sonido, presione el botón **MUTE**, **VOLUME+** o el **VOLUME-**. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.
   - Cuando selecciona 🔇 para el puerto de entrada de imagen actual, el sonido permanece silenciado constantemente. Vea el elemento FUENTE DE AUDIO del menú AUDIO (📖*37*).
   - C.C. (Closed Caption: subtítulos ocultos) se activa automáticamente cuando se silencia el sonido y se reciben las señales de entrada que contienen C.C. Esta función está disponible sólo cuando la señal es NTSC para **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 para **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, y cuando se selecciona AUTO para MOSTRAR en el menú C.C. bajo el menú PANTALLA (📖*42*).

Seleccionar una señal de entrada

Botón **INPUT**



1. Presione el botón **INPUT** del proyector.
   Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.
   → COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 →
   ← VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ←
   - Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. (📖*43*), el proyector seguirá revisando los puertos en el orden mencionado repetidamente hasta que se detecte una señal de entrada.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

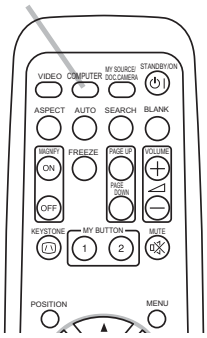
Seleccionar una señal de entrada (continuación)

1. Presione el botón **COMPUTER** del control remoto. Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.

   → COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2 ┐

   ● Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC., el proyector seguirá revisando todos los puertos secuencialmente hasta que se detecte una señal de entrada (📖*43*). Si pulsa el botón **COMPUTER** cuando se selecciona el puerto **VIDEO**, **S-VIDEO** o **COMPONENT**, el proyector verificará primero el puerto **COMPUTER IN1**.

Botón **COMPUTER**

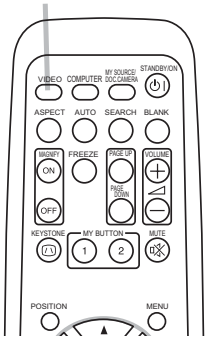


1. Presione el botón **VIDEO** del control remoto. Cada vez que pulse el botón, el proyector cambia su puerto de entrada desde el puerto actual como se indica a continuación.

   COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) → S-VIDEO → VIDEO ┘

   ● Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC., el proyector seguirá revisando todos los puertos secuencialmente hasta que se detecte una señal de entrada (📖*43*). Si pulsa el botón **VIDEO** cuando se selecciona el puerto **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2** el proyector verificará primero el puerto **COMPONENT**.

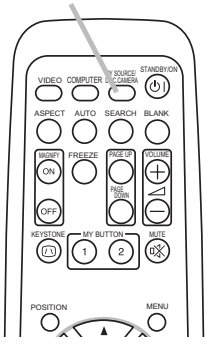
Botón **VIDEO**



1. Presione el botón **MY SOURCE / DOC. CAMERA** del control remoto. La señal de entrada cambiará por la que usted haya establecido como MI FUENTE (📖*45*).

   ● Esta función podrá utilizarse también para cámara de documentos. Seleccione el puerto de entrada al que haya conectado la cámara de documentos.

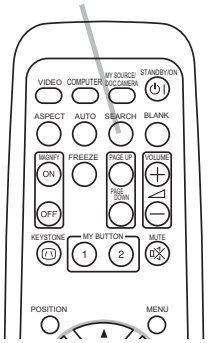
Botón **MY SOURCE / DOC. CAMERA**



© 3M 2009. All Rights Reserved.

Buscar una señal de entrada

Botón **SEARCH**



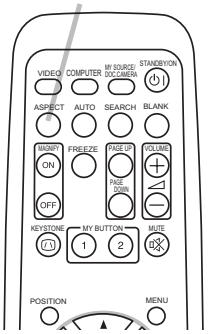
1. Presione el botón **SEARCH** del control remoto.
El proyector comenzará a revisar sus puertos de entrada, como se indica a continuación, para encontrar señales de entrada. Cuando se detecte una entrada, el proyector dejará de buscar y exhibirá la imagen. Si no detecta ninguna señal, el proyector volverá al estado seleccionado antes de la operación.

COMPUTER IN1 → COMPUTER IN2
VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)

- Cuando seleccione ENCEND. para el elemento BUSCA AUTO en el menú OPC. (📖*43*), el proyector seguirá revisando los puertos en el orden mencionado repetidamente hasta que se detecte una señal de entrada.

Seleccionar una relación de aspecto

Botón **ASPECT**



1. Presione el botón **ASPECT** del control remoto.
Cada vez que pulsa el botón, el proyector cambia el modo para la relación de aspecto sucesivamente.

❍ **Para una señal de ordenador**
NORMAL→ 4:3 → 16:9 → 16:10

❍ **Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente**
4:3→ 16:9 → 14:9

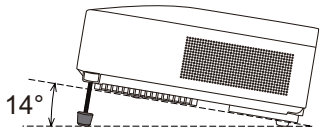
❍ **Para sin señal**
4:3 (fijo)

- El botón **ASPECT** no funciona cuando no se ingresa ninguna señal adecuada.
- El modo NORMAL mantiene la configuración de relación de aspecto original.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Ajuste del elevador del proyector

Cuando el lugar donde coloca el proyector es ligeramente irregular a la izquierda o la derecha, utilice los pies elevadores para colocar el proyector horizontalmente.
El uso de los pies también puede inclinar el proyector para proyectar con un ángulo adecuado a la pantalla, elevando la parte frontal del proyector dentro de 14 grados.



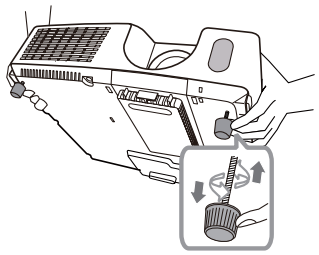
Este proyector cuenta con 2 pies elevadores y 2 botones elevadores. Un pie elevador se puede ajustar mientras empuja el botón elevador que está del mismo lado.

1. Mientras sostiene el proyector, presione los botones elevadores hacia arriba para soltar los pies elevadores.
2. Ubique el lado frontal del proyector a la altura deseada.
3. Suelte los botones elevadores para trabar los pies elevadores.
4. Luego de asegurarse de que los pies elevadores estén trabados, coloque el proyector con suavidad.
5. De ser necesario, se pueden girar los pies elevadores manualmente para hacer ajustes más precisos. Sostenga el proyector cuando gire los pies.

1

Para soltar un pie elevador, presione el botón elevador del mismo lado.

5

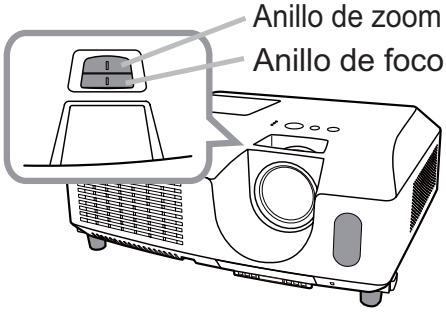


Para ajustar con precisión, gire el pie.

⚠**PRECAUCIÓN** ►No manipule los botones elevadores sin sostener el proyector, puesto que el proyector podría caerse.
►No incline el proyector que no sea para elevar el frente dentro de los 14 grados utilizando los pies de ajuste. Una inclinación del proyector que exceda la restricción podría causar mal funcionamiento o acortar la duración de los consumibles o del propio proyector.

Ajuste del zoom y el foco

1. Utilice el anillo del zoom para ajustar el tamaño de la pantalla.
2. Utilice el anillo del foco para enfocar la imagen.

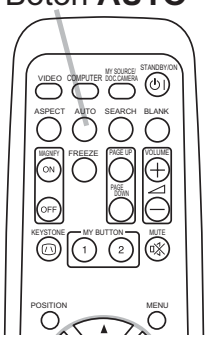


© 3M 2009. All Rights Reserved.

Utilización de la característica de ajuste automático

1. Presione el botón **AUTO** del control remoto.
Al presionar este botón, se realiza lo siguiente.

Botón **AUTO**



❍ **Para una señal de ordenador**
La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas.
Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente.
Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara.

❍ **Para una señal de video y una señal de s-video**
Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el menú ENTR. (📖*33*). La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas.

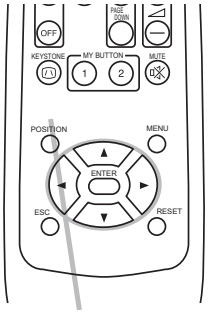
❍ **Para una señal de video componente**
La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados.

- La operación de ajuste automático requerirá aproximadamente 10 segundos. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada.
- Cuando se lleva a cabo esta función para una señal de video, es posible que aparezca una línea adicional fuera de la imagen.
- Cuando se realiza esta función para una señal de ordenador, puede aparecer un marco negro en el borde de la pantalla, dependiendo del modelo de ordenador.
- Los elementos ajustados mediante esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO del menú OPC. (📖*46*).

Ajuste de la posición

1. Presione el botón **POSITION** del control remoto cuando no se indique ningún menú.
La indicación "POSICIÓN" aparecerá en la pantalla.

2. Utilice los botones de cursor ▲/▼/◄/► para ajustar la posición de la imagen.
Cuando desee restablecer la operación, presione el botón **RESET** del control remoto durante la operación.
Presione el botón **POSITION** nuevamente para completar la operación. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.



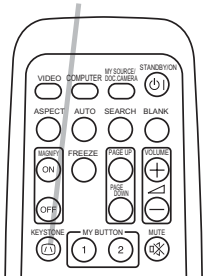
Botón **POSITION**

- Cuando esta función se ejecuta en una señal de video, s-video o señal de video componente, es posible que aparezca una imagen como una línea adicional fuera de la imagen.
- Cuando realice esta función en una señal de vídeo, s-video, o señal de vídeo de componentes, el margen de ajuste dependerá del ajuste de OVER SCAN del menú VISUALIZ (📖*30*). Cuando OVER SCAN esté ajustado a 10, no será posible ajustar.
- Si presiona el botón **POSITION** cuando se indica un menú en la pantalla, la imagen exhibida no se mueve de su posición pero el menú sí lo hace.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Corrección de las distorsiones trapezoidales

Botón **KEYSTONE**



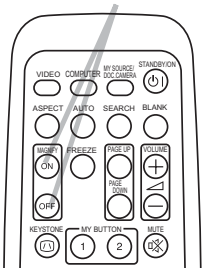
1. Presione el botón **KEYSTONE** del control remoto. Aparecerá un diálogo en la pantalla para ayudarlo a corregir la distorsión.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la operación AUTO o MANUAL y presione el botón ► para realizar lo siguiente.
   (1) AUTO ejecuta la corrección trapezoidal vertical automática.
   (2) MANUAL permite visualizar un diálogo para la corrección trapezoidal. Utilice los botones ◄/► para realizar ajustes.

Para cerrar el diálogo y completar la operación, presione el botón **KEYSTONE** nuevamente. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de unos segundos.

- El límite de ajuste de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas.
- Cuando seleccione INVERS.V o INVERS.HyV en el elemento ESPEJO del menú COLOCACIÓN, si la pantalla del proyector está desnivelada o inclinada hacia abajo, es posible que la corrección automática de la inclinación vertical no se ejecute correctamente.
- Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible.
- Es posible que la corrección automática de la distorsión trapezoidal no se ejecute cuando se coloca el proyector sobre un plano horizontal (alrededor de ±3°).
- Es posible que ésta función no se ejecute correctamente cuando se inclina el proyector a aproximadamente ±30 o más.
- Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖 *59*).

Utilización de la característica de ampliación

Botón **MAGNIFY ON/OFF**



1. Presione el botón **ON** de **MAGNIFY** del control remoto. La indicación "MAGNIFIQUE" aparecerá en la pantalla y el proyector entrará en el modo MAGNIFIQUE. Cuando se presiona primero el botón **ON** de **MAGNIFY** luego de encender el proyector, la imagen se ampliará dos veces. La indicación desaparecerá en pocos segundos sin ninguna operación.
2. Utilice los botones de cursor ▲/▼ para ajustar el nivel del zoom. Para mover el área de zoom, presione el botón **POSITION** en el modo MAGNIFIQUE, y a continuación utilice los botones de cursor ▲/▼/◄/► para mover el área. Para finalizar el área de zoom, presione el botón **POSITION** nuevamente.
   Para salir del modo MAGNIFIQUE y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón **OFF** de **MAGNIFY** en el control remoto.

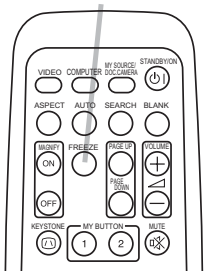
- El proyector automáticamente sale del modo MAGNIFIQUE cuando se cambia la señal de entrada o cuando se cambian las condiciones de visualización.
- En el modo MAGNIFIQUE, la distorsión trapezoidal puede variar y se restaurará cuando el proyector salga del modo MAGNIFIQUE.

NOTA • El nivel de zoom se puede ajustar con precisión. Observe la pantalla con atención para encontrar el nivel que desee.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Dejar la pantalla congelada temporalmente

Botón **FREEZE**

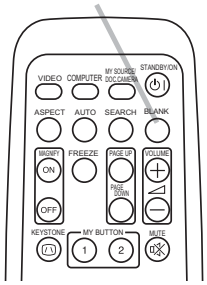


1. Presione el botón **FREEZE** del control remoto.
   La indicación "FIJA" aparecerá en la pantalla (sin embargo, la indicación no aparecerá cuando haya seleccionado APAGADO para el elemento MENSAJE del menú PANTALLA (📖*40*)), y el proyector entrará al modo FIJA, en el cual se congela la imagen.
   Para salir del modo FIJA y restaurar la pantalla a su estado normal, presione el botón **FREEZE** nuevamente.

- El proyector saldrá automáticamente del modo FIJA cuando se presione alguno de los botones de control.
- Si el proyector continúa proyectando una imagen fija por un tiempo prolongado, es posible que el panel LCD esté quemado. No deje el proyector en el modo FIJA demasiado tiempo.
- Las imágenes podrían aparecer degradadas cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.

Dejar la pantalla en blanco temporalmente

Botón **BLANK**



1. Presione el botón **BLANK** del control remoto.
   Aparecerá la pantalla EN BLANCO en lugar de la pantalla de una señal de entrada. Consulte el elemento EN BLANCO en el menú PANTALLA (📖*38*).
   Para salir de la pantalla EN BLANCO y volver a la pantalla de señal de entrada, presione el botón **BLANK** nuevamente.

- El proyector saldrá automáticamente del modo EN BLANCO cuando se presione alguno de los botones de control.

⚠**PRECAUCIÓN** ►Si desea mantener la pantalla en blanco mientras la lámpara del proyector está encendida, use uno de los siguientes métodos.
- Utilice la tapa de la lente suministrada.
- Utilice la función EN BLANCO anterior.

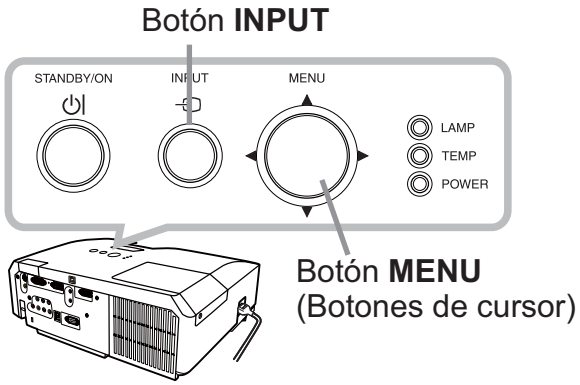
Cualquier otra acción puede dañar el proyector.

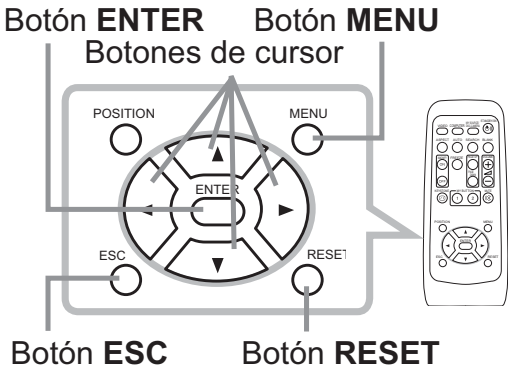
NOTA • El sonido no se conecta con la función de pantalla EN BLANCO. De ser necesario, primero ajuste el volumen o siléncielo. Para visualizar una pantalla EN BLANCO y silenciar el sonido a la vez, utilice la función AV MUDO (📖*45*).

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Utilización de las funciones del menú

Este proyector posee los siguientes menús:
IMAGEN, VISUALIZ, ENTR., COLOCACION, AUDIO, PANTALLA, OPC., RED, SEGURIDAD. y MENU FACIL.
MENU FACIL consta de funciones utilizadas con frecuencia, y los otros menús se clasifican dentro de cada utilidad y conforman el MENÚ AVANZADO.
Cada uno de estos menús se opera utilizando los mismos métodos. Mientras el proyector exhiba cualquier menú, el botón **MENU** del proyector funciona como los botones del cursor. Las operaciones básicas de estos menús se detallan a continuación.





1. Para iniciar el MENÚ, pulse el botón **MENU**. Aparecerá el MENÚ utilizado por última vez (FÁCIL o AVANZADO). MENÚ FÁCIL tiene prioridad para aparecer justo después de encenderse.

2. **<u>En el MENU FACIL</u>**

(1) Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar la función de un elemento. Si desea cambiarlo al MENÚ AVANZADO, seleccione el elemento Ir al MENÚ AVANZADO.
(2) Utilice los botones de cursor ◄/► para utilizar el elemento.

<u>En el MENÚ AVANZADO</u>

(1) Utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar un menú. Si desea pasar al MENU FACIL, seleccione MENU FACIL.
Los elementos en el menú aparecen en el lado derecho.
(2) Pulse el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para mover el cursor a la derecha. A continuación, utilice los botones de cursor ▲/▼ para seleccionar el elemento que desee operar y pulse el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para avanzar. Aparecerá el menú o cuadro de diálogo de operación del elemento seleccionado.
(3) Utilice los botones tal y cómo se indica en el OSD para operar el elemento.

(continúa en la página siguiente)

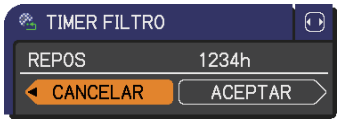
© 3M 2009. All Rights Reserved.

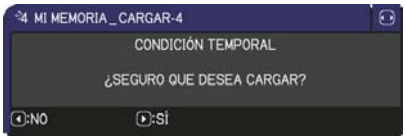
Utilización de las funciones del menú (continuación)

3. Para cerrar el MENU, pulse de nuevo el botón **MENU**. O seleccione SALIR y pulse el botón de cursor ◄ o el botón **ENTER**. Incluso si usted no realiza ninguna acción, el diálogo desaparecerá automáticamente después de 30 segundos aproximadamente.

- Si desea mover la posición del cursor, utilice los botones del cursor luego de presionar el botón **POSITION**.
- No se pueden realizar algunas funciones cuando se selecciona un puerto de entrada determinado, o cuando se visualiza una señal de entrada determinada.
- Cuando desee restablecer la operación, presione el botón **RESET** del control remoto durante la operación. Observe que algunos elementos (por ejemplo, IDIOMA, OLUMEN) no se pueden restablecer.
- En el MENÚ AVANZADO, cuando desee volver a la visualización anterior, presione el botón del cursor ◄ o el botón **ESC** del control remoto.

Indicación en OSD (Visualización en pantalla)





Los significados de las palabras generales del OSD son los siguientes.

Indicación	Significado
SALIR	Al seleccionar esta palabra finaliza el menú OSD. Es lo mismo que pulsar el botón **MENU**.
RETORNO	Al seleccionar esta palabra se retorna al menú anterior.
CANCELAR o NO	Al seleccionar esta palabra se cancela la operación en el menú actual y se vuelve al menú anterior.
ACEPTAR o SÍ	Al seleccionar esta palabra se ejecuta la función preparada o se pasa al siguiente menú.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

MENU FACIL

Con MENU FACIL se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>ASPECTO</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo para relación de aspecto.
Vea el elemento ASPECTO en el Menú VISUALIZ (📖30).</td></tr>
<tr><td>TRAPEZ. AUTO (EJECUTAR)</td><td>Utilice el botón ► para ejecutar la función trapezoidal auto.
Vea TRAPEZ. AUTO (EJECUTAR) en el Menú COLOCACION (📖35).</td></tr>
<tr><td>TRAPEZOIDAL</td><td>Utilice los botones ◄/► para corregir la distorsión trapezoidal vertical.
Vea el elemento TRAPEZOIDAL en el Menú COLOCACION (📖35).</td></tr>
<tr><td>MODO IMAGEN</td><td>Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo de imagen.
Los modos de imágenes son combinaciones de ajustes de GAMMA y TEMP. COL. Elija un modo adecuado según la fuente proyectada.
⇨ NORMAL ⇔ CINE ⇔ DINÁMICO ⇔ PANT(NEGRA) ⇦
⇨ LUZ DIURNA ⇔ PANT BLANCA ⇔ PANT(VERDE) ⇦
<table>
<tr><th></th><th>GAMMA</th><th>TEMP. COL</th></tr>
<tr><td>NORMAL</td><td>1 POR DEF.</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>CINE</td><td>2 POR DEF.</td><td>3 BAJA</td></tr>
<tr><td>DINÁMICO</td><td>3 POR DEF.</td><td>1 ALTA</td></tr>
<tr><td>PANT(NEGRA)</td><td>4 POR DEF.</td><td>4 ALTO BRI -1</td></tr>
<tr><td>PANT(VERDE)</td><td>4 POR DEF.</td><td>5 ALTO BRI -2</td></tr>
<tr><td>PANT BLANCA</td><td>5 POR DEF.</td><td>2 MEDIA</td></tr>
<tr><td>LUZ DIURNA</td><td>6 POR DEF.</td><td>6 ALTO BRI -3</td></tr>
</table>
• Cuando la combinación de GAMMA y TEMP. COL difiere de los modos pre-asignados arriba, la visualizacion en el menú del MODO IMAGEN es "PERSONAL." Consulte los elementos GAMMA y TEMP. COL (📖27, 28) en el Menú IMAGEN.
• Pueden aparecer líneas u otro tipo de ruido en la pantalla cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

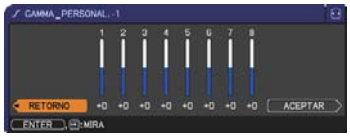
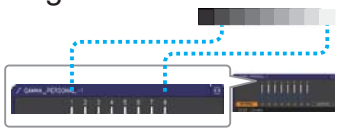
MENU FACIL

Elemento	Descripción
MODO ECO	Utilice los botones ◄/► para activar/desactivar el modo económico. Consulte el elemento NITIDEZ en el Menú IMAGEN (🕮35).
ESPEJO	Utilice los botones ◄/► para cambiar el modo para el estado de espejo. Consulte el elemento ESPEJO en el Menú COLOCACION (🕮36).
REPOS	La ejecución de este elemento reajusta los elementos del MENU FACIL excepto el TIMER FILTRO e IDIOMA. Aparece un diálogo para confirmar. La selección de ACEPTAR. utilizando el botón ► lleva a cabo el reajuste.
TIMER FILTRO	El tiempo de uso del filtro de aire se exhibe en el menú. La ejecución de este elemento reajusta el temporizador de filtro que cuenta el tiempo de utilización del filtro de aire. Aparece un diálogo para confirmar. La selección de ACEPTAR utilizando el botón ► lleva a cabo el reajuste. Vea el elemento TIMER FILTRO en el Menú OPC. (🕮44).
IDIOMA	Utilice los botones ◄/► para cambiar el idioma de visualización. Vea el elemento IDIOMA en el Menú PANTALLA (🕮38).
MENÚ AVANZADO	Pulse el botón ► o **ENTER** para utilizar el menú de IMAGEN, VISUALIZ, ENTR. COLOCACIÓN, AUDIO, PANTALLA, OPC., RED o SEGURIDAD.
SALIR	Pulse el botón ◄ o **ENTER** para finalizar el menú OSD.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú IMAGEN

Con el Menú IMAGEN se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón del cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
BRILLO	Utilice los botones ◄/► para ajustar el brillo. Oscuro ⇔ Claro
CONTRASTE	Utilice los botones ◄/► para ajustar el contraste. Débil ⇔ Fuerte
GAMMA	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo gamma. 1 POR DEF. ⇔ 1 PERSONAL. ⇔ 2 POR DEF. ⇔ 2 PERSONAL. ⇔ 3 POR DEF. ⇕ ⇕ 6 PERSONAL. 3 PERSONAL. ⇕ ⇕ 6 POR DEF. ⇔ 5 PERSONAL. ⇔ 5 POR DEF. ⇔ 4 PERSONAL. ⇔ 4 POR DEF. **Para ajustar PERSONAL.** La selección de un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y, a continuación, presionar el botón ► o el botón **ENTER** exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el modo.  Esta función resulta útil cuando desea cambiar el brillo de tonos específicos. Elija un elemento utilizando los botones ◄/►, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼. Puede visualizar un patrón de prueba para verificar el efecto del ajuste presionando el botón **ENTER**. Cada vez que presione el botón **ENTER**, el patrón cambia como se indica abajo. Sin patrón ⇨ Escala de gris de 9 pasos ⇩ ⇧ Rampa ⇦ Escala de gris de 15 pasos Las ocho barras ecualizadoras corresponden a los ocho niveles de tonos del patrón de prueba (escala de gris de 9 pasos) excepto el más oscuro en el extremo izquierdo. Si desea ajustar el segundo tono del extremo izquierdo del patrón de prueba, utilice el ajuste de ecualización “1”. No se puede controlar el tono más oscuro en el extremo izquierdo del patrón de prueba con ninguna de las barras de ajuste ecualizadoras.  • Pueden aparecer líneas u otro tipo de ruido en la pantalla cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú IMAGEN

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>TEMP. COL.</td><td>
Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de temperatura del color.

1 ALTA ⇔ 1 PERSONAL. ⇔ 2 MID ⇔ 2 PERSONAL.
⇕ ⇕
6 PERSONAL. 3 LOW
⇕ ⇕
6 Hi-BRIGHT-3 3 PERSONAL.
⇕ ⇕
5 PERSONAL. ⇔ 5 Hi-BRIGHT-2 ⇔ 4 PERSONAL. ⇔ 4 Hi-BRIGHT-1

Para ajustar PERSONAL.
Seleccione un modo cuyo nombre incluya PERSONAL. y presione el botón ► o el botón ENTER exhibe un diálogo para ayudarlo a ajustar el DESCENTRADO y GANANCIA del modo seleccionado.

Los ajustes de DESCENTRADO cambian la intensidad del color en todos los tonos del patrón de prueba.
Los ajustes de GANANCIA afectan principalmente la intensidad del color de los tonos más brillantes del patrón de prueba.
Elija un elemento utilizando los botones ◄/►, y ajuste el nivel utilizando los botones ▲/▼.
Puede visualiza un patrón de prueba para verificar el efecto de su ajuste presionando el botón ENTER.
Cada vez que presione el botón ENTER, el patrón cambia como se indica abajo.
Sin patrón ⇨ Escala de gris de 9 pasos ⇩
⇧ Rampa ⇦ Escala de gris de 15 pasos

• Pueden aparecer líneas u otro tipo de ruido en la pantalla cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.
</td></tr>
<tr><td>COLOR</td><td>
Utilice los botones ◄/► para ajustar la fuerza de todo el color.
Débil ⇔ Fuerte
• Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video y video componente.
</td></tr>
<tr><td>MATIZ</td><td>
Utilice los botones ◄/► para ajustar el matiz.
Rojizo ⇔ Verdoso
• Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video y video componente.
</td></tr>
<tr><td>NITIDEZ</td><td>
Utilice los botones ◄/► para ajustar la nitidez.
Débil ⇔ Fuerte
• Cuando se realiza este ajuste, es posible que se produzca cierto ruido y/o que la pantalla parpadee por un momento. No se trata de mal funcionamiento.
</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
ACTIVAR IRIS	 Utilice los botones de cursor ▲/▼ para cambiar el modo de control para activar iris. PRESENTAR ⇔ TEATRO ⇔ APAGADO PRESENTAR : Activar iris exhibe la imagen de presentación más óptima para escenas claras y oscuras. TEATRO : Activar iris exhibe la imagen de teatro más óptima para escenas claras y oscuras. APAGADO: El elemento activar iris siempre se encuentra abierto. • Es posible que la pantalla parpadee cuando se seleccione el modo PRESENTAR o TEATRO. Si esto ocurre, seleccione APAGADO.
MI MEMORIA	Este proyector cuenta con 4 memorias para los datos de ajuste (para todos los elementos del Menú IMAGEN). La selección de una función utilizando los botones ▲/▼ y presionando el ► o el botón **ENTER** ejecuta cada función. CARGAR-1 ⇔ CARGAR-2 ⇔ CARGAR-3 ⇔ CARGAR-4 GUARDAR-4 ⇔ GUARDAR-3 ⇔ GUARDAR-2 ⇔ GUARDAR-1 GUARDAR-1, GUARDAR-2, GUARDAR-3, GUARDAR-4 La ejecución de una función GUARDAR guarda los datos de ajuste actuales en la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de las funciones. • Recuerde que se perderán los datos actuales que se estén guardando de una memoria al guardar datos nuevos en la memoria. CARGAR-1, CARGAR-2, CARGAR-3, CARGAR-4 La ejecución de una función CARGAR carga los datos de la memoria vinculada en el número incluido en la identificación de la función, y ajusta la imagen automáticamente según los datos. • Se omiten las funciones de CARGAR cuya memoria vinculada no disponga de datos. • Recuerde que al cargar los datos se perderá la condición ajustada actual. Si desea conservar el ajuste actual, guárdelo antes de realizar una función de CARGAR. • Es posible que haya algún ruido y que la pantalla parpadee por un momento cuando esté cargando los datos. No se trata de mal funcionamiento. • Las funciones de CARGAR también pueden ser ejecutadas con el botón **MY BUTTON** que puede ser ajustado con el elemento MI BOTÓN en el Menú OPC. (📖*45*).

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú VISUALIZ

Con el Menú VISUALIZ se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
ASPECTO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de la relación de aspecto. **Para una señal de ordenador** NORMAL ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 16:10 **Para una señal de video, señal de s-video o señal de video componente** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 **Para sin señal** 4:3 (fijo) • El modo NORMAL mantiene el aspecto de radio original de la señal.
OVER SCAN	El uso de los botones ◄/► ajusta la relación de over-scan: Pequeño (amplía la imagen) ⇔ Grande (reduce la imagen) • Sólo se puede seleccionar este elemento para una señal de video, s-video y video componente. • Cuando este ajuste es demasiado elevado, puede aparecer cierta pérdida de calidad en el área del marco de la imagen. En ese caso, elija un valor inferior.
POSI.V	Utilice los botones ◄/► para ajustar la posición vertical. Abajo ⇔ Arriba • El ajuste excesivo de la posición vertical puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición vertical al ajuste predeterminado. Presionar el botón **RESET** cuando haya seleccionado POSI.V ajustará el elemento POVI.V al ajuste original. • Cuando esta función se ejecuta en una señal de video, una señal de s-video o señal de video componente, el alcance de este ajuste depende del ajuste de OVER SCAN (🕮*arriba*). No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.
POSI.H	Ajuste la posición horizontal usando los botones ◄/►. Izquierda ⇔ Derecha • El ajuste excesivo de la posición horizontal puede causar que aparezca ruido en la pantalla. Si esto ocurre, reajuste la posición horizontal al ajuste predeterminado. Presionar el botón **RESET** cuando haya seleccionado POSI.H ajustará el elemento POSI.H al ajuste original. • Cuando esta función se ejecuta en una señal de video, una señal de s-video o señal de video componente, el alcance de este ajuste depende del ajuste de OVER SCAN (🕮*arriba*). No es posible hacer ajustes cuando el OVER SCAN se ajusta en 10.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
FASE H	Los botones ◄/► ajustan la fase horizontal para eliminar el parpadeo. Izquierda ⇔ Derecha • Este elemento puede seleccionarse sólo para una señal de ordenador o una señal de video componente.
AMPLI H	Ajuste el tamaño horizontal usando los botones ◄/►. Pequeño ⇔ Grande • Este elemento puede seleccionarse sólo para una señal de ordenador. • Cuando este ajuste es excesivo, es posible que la imagen no se exhiba correctamente. En ese caso, restablezca el ajuste presionando el botón **RESET** del control remoto durante la operación. • Las imágenes podrían aparecer degradadas cuando se utiliza esta función, pero no se trata de un fallo.
EJECUCION AJUSTE AUTO	La selección de este elemento desempeña la función de ajuste automático. **Para una señal de ordenador** La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente. Asegúrese de que la ventana de aplicación esté configurada a su tamaño máximo antes de utilizar esta característica. Es posible que una imagen oscura esté ajustada incorrectamente. Cuando realice ajustes, utilice una imagen clara. **Para una señal de video y una señal de s-video** Se seleccionará automáticamente el formato de video que mejor se adapte para la señal de entrada respectiva. Esta función está disponible únicamente cuando se selecciona AUTO para el elemento FORMATO VIDEO en el Menú ENTR. (📖33). La posición vertical y la posición horizontal se ajustarán automáticamente a las predeterminadas. **Para una señal de video componente** La posición vertical, la posición horizontal y la fase horizontal se ajustarán automáticamente a los valores predeterminados. • La operación de ajuste automático requiere 10 segundos aprox. Tenga en cuenta, además, que es posible que no funcione adecuadamente con alguna entrada. • Cuando se ejecuta esta función para una señal de video, puede aparecer una línea adicional fuera de la imagen. • Cuando se realiza esta función para una señal de ordenador, puede aparecer un marco negro en el borde de la pantalla, dependiendo del modelo de ordenador. • Los elementos ajustados por esta función pueden variar cuando se selecciona PRECISO o APAGADO para el elemento AJUSTE AUTO del elemento SERVICIO en el Menú OPC. (📖46).

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú ENTR.

Con el Menú ENTR. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
PROGRESIVO	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo progresivo. TELEVISION ⇔ FILME ⇔ APAGADO • Esta función sólo es ejecutada para una señal de vídeo, s-vídeo, o de componentes de 480i@60 ó 576i@50. • Cuando se seleccione TELEVISION o FILME , la imagen de pantalla será nítida. FILME se adapta al sistema de conversión 2-3 Pull Down. Sin embargo, esto puede producir cierto defecto (por ejemplo, líneas irregulares) de la imagen para un objeto que se mueve con rapidez. En ese caso, seleccione APAGADO, aunque la imagen de pantalla puede perder la nitidez.
VIDEO N.R.	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo de reducción de ruido. ALTO ⇔ MEDIO ⇔ BAJO • Esta función sólo es ejecutada para una señal de vídeo, s-vídeo, o de componentes de 480i@60 ó 576i@50. • Cuando esta función es excesiva, puede causar alguna pérdida de calidad de la imagen.
ESP.COLOR	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar el modo del espacio de color. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Este elemento puede seleccionarse sólo para una señal de ordenador o una señal de video componente (excepto SCART RGB). • El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo • Es posible que la operación AUTO no se ejecute bien con algunas señales. En ese caso, es conveniente seleccionar un modo adecuado excepto AUTO.
COMPONENT	Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la función del puerto **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**. COMPONENT ⇔ SCART RGB Cuando se seleccione SCART RGB, los puertos **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)** y **VIDEO** funcionarán como un puerto SCART RGB. Se requiere un adaptador SCART o un cable SCART para una entrada SCART RGB al proyector. Para obtener detalles, póngase en contacto con su distribuidor.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
FORMATO VIDEO	Es posible ajustar el formato de video para el puerto de **S-VIDEO** y puerto de **VIDEO**. (1) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar un puerto de entrada. S-VIDEO ⇔ VIDEO (2) Los botones ◄/► cambian el modo para formato de video. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ⇔ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ⇔ • Este elemento se ejecuta sólo para una señal de video desde el puerto de **VIDEO** o el puerto de **S-VIDEO**. • El modo AUTO selecciona automáticamente el modo óptimo. • Es posible que la operación AUTO no funcione adecuadamente para algunas señales. Si la imagen se vuelve inestable (es decir, imagen irregular, falta de color), seleccione el modo de acuerdo a la señal de entrada.
ENTRADA COMPUTER	Es posible ajustar el tipo de señal de entrada de ordenador para los puertos **COMPUTER IN1** y **IN2**. (1) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar el puerto **COMPUTER IN** que se seleccionará. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 (2) Utilice los botones ◄/► para seleccionar un tipo de señal de entrada de ordenador. AUTO ⇔ SINC EN G APAGADO • La selección del modo AUTO le permite ingresar una sincronización en señal G o señal de video de componente a partir del puerto. Acuda a la sección “Technical” para realizar la conexión de la entrada de video componente al puerto **COMPUTER IN1/2**. • En el modo AUTO, la imagen puede perder calidad con ciertas señales de entrada. En ese caso, retire el conector de señal de modo que no se reciba ninguna señal y seleccione SINC EN G APAGADO, y luego vuelva a conectar la señal.
BLOQ. IMG.	Active/desactive la función de bloqueo de imagen para cada puerto. (1) Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar el puerto de entrada. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 (2) Los botones ◄/► cambian el modo para formato de video. ENCEND. ⇔ APAGADO • Este elemento sólo se puede ejecutar en una señal RGB con una frecuencia vertical de 49 a 51 Hz, 59 a 61 Hz. • Cuando se selecciona ENCEND., las imágenes en movimiento se visualizan con mayor suavidad. • Esta función puede ocasionar pérdida de la calidad de la imagen. En ese caso, seleccione la opción APAGADO.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú ENTR.

Elemento	Descripción
RESOLUCIÓN	En este proyector se puede ajustar la resolución para las señales de entrada **COMPUTER IN1** y **COMPUTER IN2**. (1) En el Menú ENTR seleccione la RESOLUCIÓN utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ►. Se visualizará menú RESOLUCIÓN. (2) En el menú RESOLUCIÓN seleccione la resolución que desea visualizar utilizando los botones ▲/▼. La selección de AUTO ajustará la resolución apropiada para la señal de entrada. (3) Cuando presiona el botón ► o **ENTER** cuando selecciona una resolución ESTANDAR se ajustan automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase de reloj y el tamaño horizontal. Aparecerá el diálogo de ENTR._ INFORMACIÓN. ESTANDAR ↓ (4) Para configurar una resolución personalizada utilice los botones ▲/▼ para seleccionar PERSONAL. y aparecerá una caja de RESOLUCIÓN_PERSONAL. Ajuste las resoluciones horizontal (HORIZONTAL) y vertical (VERTICAL) utilizando los botones ▲/▼/◄/►. No se garantiza que se ejecute esta función adecuadamente en cualquier resolución. PERSONAL. ↓ (5) Mueva el cursor a ACEPTAR en la pantalla y pulse el botón ► o **ENTER**. Aparece el mensaje "¿SEGURO QUE DESEA CAMBIAR LA RESOLUCIÓN?". Para guardar el ajuste, pulse el botón ►. Se ajustarán automáticamente las posiciones horizontal y vertical, la fase del reloj y el tamaño horizontal. Aparecerá el diálogo de ENTR._ INFORMACIÓN. (6) Para volver a la resolución anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor a CANCELAR en la pantalla y pulse el botón ◄ o **ENTER**. La pantalla volverá al menú RESOLUCIÓN exhibiendo la resolución previa. • Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas imágenes.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú COLOCACION

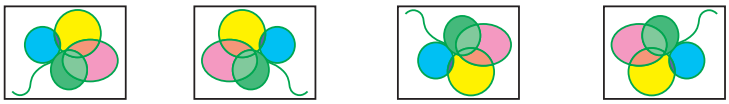
Con el Menú COLOCACION se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
TRAPEZ. AUTO (EJECUTAR)	La selección de este elemento ejecuta la corrección automática de la distorsión trapezoidal. El proyector corrige automáticamente la distorsión trapezoidal vertical debido al ángulo de ajuste (hacia adelante/hacia atrás) por sí mismo. Este función se ejecutará sólo una vez cuando se seleccione en el menú. Cuando se cambia la inclinación del proyector, ejecute esta función nuevamente. • El alcance ajustable de esta función varía según la entrada. Es posible que esta función no se ejecute correctamente para algunas entradas. • Cuando se selecciona INVERS.V o INVERS.HyV para el elemento ESPEJO en el Menú COLOCACION, si la pantalla del proyector está desequilibrada o inclinada hacia abajo, es posible que esta función no se ejecute correctamente. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no se ejecute cuando se coloca el proyector sobre un plano horizontal (alrededor de ±3°). • Es posible que ésta función no se ejecute correctamente cuando se inclina el proyector a aproximadamente ±30 o más. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖59).
TRAPEZOIDAL	Utilice los botones ◄/► para corregir la distorsión trapezoidal vertical. Reduzca la parte inferior de la imagen ⇔ Reduzca la parte superior de la imagen • Para algunas entradas, es posible que esta función no se ejecute bien. • Esta función podría ser excesiva cuando el ajuste del zoom se configura en TELE (enfoque de telefoto). Se debe utilizar esta función cuando el ajuste del zoom esté configurado en AMPLIO completo (foco gran angular) siempre que sea posible. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖59).
MODO ECO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el modo económico. NORMAL ⇔ ECO • Cuando se selecciona ECO, se reducen el ruido acústico y el brillo de la pantalla.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú COLOCACION

Elemento	Descripción
ESPEJO	El uso de los botones ▲/▼ cambia el modo del estado de espejo.  NORMAL ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS.HyV Si el Detector de Transición está activado y se cambia el estado ESPEJO, la alarma DETECTOR DE TRANSICIÓN ACTIVADO (📖***59***) aparecerá cuando se reinicie el proyector una vez apagada la alimentación CA.
MODO ESPERA	Utilizando los botones ▲/▼, el ajuste del modo de espera podrá cambiarse entre NORMAL y AHORRO. NORMAL ⇔ AHORRO Cuando se seleccione AHORRO, el consumo de energía en el modo de espera se reducirá con las restricciones funcionales siguientes: • Cuando seleccione AHORRO, el control de comunicación RS-232C se inhabilitará excepto para conectar la alimentación del proyector, y además la función de red no podrá utilizarse mientras el proyector se encuentre en el modo de espera. Si el TIPO DE COMUNICACIÓN del menú COMUNICACIÓN está ajuatado a PUENTE DE RED, todos los comandos de RS-232C estarán inhabilitados (📖***48***). • Cuando seleccione AHORRO, el aujuste de ESPERA SALIDA AUDIO de FUENTE DE AUDIO (📖***37***) no será válido, y no saldrá señal a través de los puerto **AUDIO OUT** en el modo de espera.
SALIDA MONITOR	La combinación de la imagen mostrada en la pantalla y la salida del puerto **MONITOR OUT** podrá disponerse en el menú. La imagen procedente del puerto seleccionado en (2) saldrá a través del puerto **MONITOR OUT** mientras que la imagen procedente del puerto elegido en (1) estará en la pantalla. (1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇕ ⇕ ESPERA COMPONENT ⇕ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) • Elija ESPERA, para seleccionar la señal de salida del puerto **MONITOR OUT** en el modo de espera. Los ajustes de ESPERA pueden seleccionarse de forma individual para NORMAL o AHORRO, que se selecciona en el MODO ESPERA (📖***arriba***). (2) Elija uno de los puertos **COMPUTER IN** utilizando los botones ◄/►. La elección de COMPUTER IN1 permitirá la selección siguiente. COMPUTER IN1 ⇔ APAGADO La elección de COMPUTER IN2 permitirá la selección siguiente. COMPUTER IN2 ⇔ APAGADO La elección de otra entrada o de ESPERA permitirá la selección siguiente. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇔ APAGADO • APAGADO inhabilitará el puerto **MONITOR OUT**. • Los ajustes iniciales para ESPERA son los siguientes: COMPUTER IN1 cuando NORMAL está seleccionado en MODO ESPERA; y APAGADO cuando AHORRO está seleccionado en MODO ESPERA.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú AUDIO

Con el menú AUDIO se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
VOLUMEN	Utilice los botones ◄/► para ajustar el volumen. Alto ⇔ Bajo
ALTAVOZ	Los botones ▲/▼ activan/desactivan el altavoz incorporado. ENCEND. ⇔ APAGADO El altavoz incorporado no funciona cuando se selecciona APAGADO.
FUENTE DE AUDIO	La combinación de una imagen y del puerto de entrada de audio podrá disponerse en el menú. El sonido procedente del puerto seleccionado en (2) saldrá mientras que la imagen procedente del puerto elegido en (1) estará en la pantalla. (1) Elija un puerto de entrada de imagen utilizando los botones ▲/▼. COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ⇕ ⇕ ESPERA SALIDA AUDIO ⇕ COMPONENT VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) • Seleccione ESPERA SALIDA AUDIO para seleccionar la salida de audio a los puerto **AUDIO OUT** en el modo de espera. El altavoz incorporado no trabajará en el modo de espera. • Cuando haya seleccionado RETORNO, al presionar el botón ◄ volverá al menú anterior. (2) Seleccione uno de los puertos **AUDIO IN** utilizando los botones ◄/►. AUDIO IN1 ⇔ AUDIO IN2 ⇔ AUDIO IN3 ⇔ 🔇 • 🔇 inhabilita la salida de audio. • C.C. (Closed Caption) se activa automáticamente cuando se reciben las señales de entrada que contienen C.C. y 🔇 se selecciona. Esta función está disponible sólo cuando la señal es NTSC para **VIDEO** o **S-VIDEO**, o 480i@60 para **COMPONENT**, **COMPUTER IN1** o **COMPUTER IN2**, y cuando se selecciona AUTO para MOSTRAR en el menú C.C. bajo el menú PANTALLA (📖42).

© 3M 2009. All Rights Reserved.

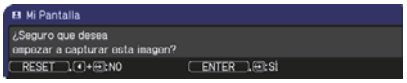
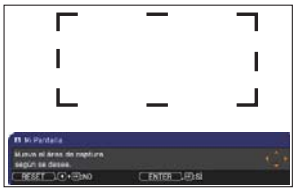
Menú PANTALLA

Con el Menú PANTALLA se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue. Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

Elemento	Descripción
IDIOMA	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para cambiar el modo de idioma OSD (Visualización en pantalla). ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇦ ..... (mostrado en el cuadro de diálogo IDIOMA) ..... ⇨ Pulse los botones **ENTER** o **INPUT** para guardar la configuración del idioma.
POS. MENÚ	Los botones ▲/▼/◄/► ajustan la posición del menú. Para abandonar la operación, presione el botón **MENU** del control remoto o no realice ninguna operación por 10 segundos aproximadamente.
EN BLANCO	Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla en blanco. La pantalla en blanco es una pantalla para la característica de supresión temporal de imagen (📖***22***). Se visualiza presionando el botón **BLANK** del control remoto. Mi Pantalla ⇔ ORIGINAL ⇔ AZUL ⇔ BLANCO ⇔ NEGRO Mi Pantalla : La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (📖***39***). ORIGINAL: Pantalla predeterminada como la pantalla estándar. AZUL, BLANCO, NEGRO : Pantallas lisas en cada color. • Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla en negro después de unos minutos.
ARRANQUE	Los botones ▲/▼ cambian el modo de la pantalla de arranque. La pantalla de arranque es una pantalla visualizada cuando no se detecta ninguna señal o se detecta alguna señal inadecuada. Mi Pantalla ⇔ ORIGINAL ⇔ APAGADO Mi Pantalla : La pantalla puede ser registrada por el elemento Mi Pantalla (📖***39***). ORIGINAL : Pantalla predeterminada como la pantalla estándar. APAGADO : Pantalla en negro. • Para evitar permanecer como una imagen secundaria, la pantalla Mi Pantalla u ORIGINAL cambiarán a la pantalla EN BLANCO (📖***arriba***) después de unos minutos. Si la pantalla EN BLANCO también es Mi Pantalla u ORIGINAL, se usa en reemplazo la pantalla en negro. • Cuando se seleccione ENCEND. en CONTRASEÑA Mi Pantalla en el menú SEGURIDAD (📖***57***), ARRANQUE aparece en Mi Pantalla.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
Mi Pantalla	Este elemento le permite capturar una imagen para utilizarla como Mi Pantalla que se puede utilizar como la pantalla EN BLANCO y pantalla ARRANQUE. Visualice la imagen que desea capturar antes de ejecutar el siguiente procedimiento. 1. La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "Mi Pantalla". Le preguntará si desea capturar una imagen de la pantalla actual.  Espere a que se visualice la imagen deseada, y presione el botón **ENTER** o **INPUT** del control remoto cuando se visualice la imagen. La imagen quedará fija y aparecerá el marco para la captura. Para interrumpir esta operación, presione el botón **RESET** en el control remoto. 2. Utilice los botones ▲/▼/◄/► para ajustar la posición del marco. Mueva el marco a la posición de la imagen que desee utilizar. Es posible que no se pueda mover el marco para algunas señales de entrada.  Para comenzar el registro, presione el botón **ENTER** o **INPUT** del control remoto. Para restaurar la pantalla y volver al diálogo anterior, presione el botón **RESET** del control remoto. El registro tarda varios minutos. Cuando se completa el registro, se visualizan la pantalla registrada y el siguiente mensaje por varios segundos: **"El registro de Mi Pantalla ha finalizado."** Si el registro falló, aparece el mensaje siguiente: **"Se ha producido un error de captura. Por favor intente de nuevo."** • No se puede seleccionar esta función cuando esté seleccionado ENDEND. para el elemento Bloqueo Pant. (📖*40*). • Esta función no puede seleccionarse cuando la opción ENCEND. está seleccionada en CONTRASEÑA Mi Pantalla en el menú SEGURIDAD (📖*57*).

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
Bloqueo Pant.	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función Bloqueo Pant. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., se bloquea el elemento Mi Pantalla. Utilice esta función para proteger Mi Pantalla actual. • Esta función no puede seleccionarse cuando la opción ENCEND. está seleccionada en CONTRASEÑA Mi Pantalla en el menú SEGURIDAD (📖57).
MENSAJE	Los botones ▲/▼ activan/desactivan el modo de mensaje. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., se ejecuta la función del mensaje siguiente. “AUTO EN PROGRESO" mientras se ajusta automáticamente “NO SE HA DETECTADO ENTRADA” “SINCRONISMO FUERA DE LÍMITES” “FRECUENCIA DE EXPLORACIÓN NO VÁLIDA” “Buscando….” mientras busca la entrada “Detectando….” mientras se detecta una señal de entrada La indicación de la señal de entrada exhibida cambiando La indicación del radio de aspecto exhibida mostrando La indicación de MODO IMAGEN exhibida mostrando La indicación de ACTIVAR IRIS exhibida cambiando La indicación de MI MEMORIA exhibida mostrando La indicación de “FIJA” y “II” mientras congela la pantalla presionando el botón **FREEZE**. La indicación de PLANTILLA exhibida cambiando • Cuando se selecciona APAGADO, recuerde si la pantalla está fija. No confunda fijación por mal funcionamiento (📖22).

(continúa en la página siguiente)

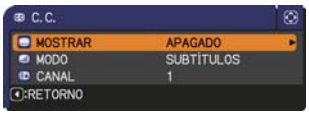
© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
NOMBRE FUENTE	Se puede aplicar un nombre a cada puerto de entrada para este proyector. (1) Use los botones ▲/▼ en el Menú PANTALLA para seleccionar el NOMBRE FUENTE y presione le botón ► o **ENTER**. Aparecerá el NOMBRE FUENTE. (2) Use los botones ▲/▼ en el menú NOMBRE FUENTE para seleccionar el puerto que nominará y presione el botón ►. El lado derecho del menú esta en blanco hasta que se especifica un nombre. Aparecerá el diálogo del NOMBRE FUENTE. (3) El nombre actual aparecerá en la primera línea. Use los botones ▲/▼/◄/► o los botones **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Para borrar 1 carácter cada vez, presione el botón **RESET** o presione al mismo tiempo los botones ◄ e **INPUT**. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se eliminará un carácter o todos los caracteres. El nombre puede contar de un máximo de 16 caracteres. (4) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón ▲ para mover el cursor hasta la primera línea, y use los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (3) arriba. (5) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta ACEPTAR en la pantalla y presione el botón ►, **ENTER** o **INPUT**. Para volver al nombre anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia CANCELAR en la pantalla y presione el botón ◄, **ENTER** o **INPUT**.
PLANTILLA	Los botones ▲/▼ cambian el modo a la pantalla de plantilla. Pulse el botón ► para visualizar la plantilla seleccionada y pulse el botón ◄ para cerrar la pantalla mostrada. Se visualiza la última plantilla seleccionada cuando se pulsa **MY BUTTON** asignado a la función PLANTILLA (📖*45*). ⇄ MIRA ⇔ LÍN. PUNT.1 ⇄ LÍN. PUNT.4 ⇔ LÍN. PUNT.3 ⇔ LÍN. PUNT.2

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú PANTALLA

Elemento	Descripción
C.C. (Closed Caption)	C.C. es la función que muestra una trascripción o un cuadro de diálogo de la parte de audio de un video, archivos u otra presentación u otros sonidos relevantes. Es necesario que tenga fuente de video de formato NTSC o video componente de formato 480i@60 que soporte la función C.C. para utilizar esta función. Tal vez no funcione correctamente, dependiendo del equipo o de la fuente de la señal. En este caso, apague Closed Caption. 
	MOSTRAR Seleccione la configuración MOSTRAR Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼. AUTO ⇔ ENCEND ⇔ APAGADO AUTO : Closed Caption se exhibe automáticamente cuando se silencia el sonido. ENCEND : Closed Caption está encendido. APAGADO : Closed Caption está apagado. • El subtítulo no se visualiza cuando el menú OSD está activo. • Closed Caption es la función para visualizar el cuadro de diálogo, la narración y/o los efectos sonoros de un programa de televisión u otras fuentes de video. La disponibilidad de Closed Caption depende de la empresa de radiodifusión y/o del contenido.
	MODO Seleccione la configuración MODO Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼. SUBTÍTULOS ⇔ TEXTO SUBTÍTULOS : Muestra Closed Caption. TEXTO : Muestra los datos de texto, para información adicional como informes de noticias o una guía de programación de TV. La información cubre toda la pantalla. No todos los programas C.C. tienen información de texto.
	CANAL Seleccione CANAL Closed Caption de las siguientes opciones utilizando los botones ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 1: Canal 1, canal principal / idioma 2: Canal 2 3: Canal 3 4: Canal 4 Los datos del canal pueden variar dependiendo del contenido. Algunos canales pueden utilizarse para un segundo idioma o dejarse vacíos.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú OPC.

Con el Menú OPC. se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ y presione el botón de cursor ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento, excepto los elementos TIMER LAMP y TIMER FILTRO. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.

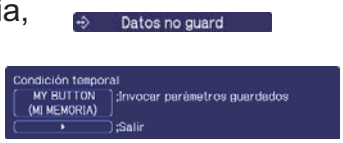
Elemento	Descripción
BUSCA AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función de búsqueda de señal. ENCEND.⇔ APAGADO Cuando se selecciona ENCEND., la detección sin señal gira a través de los puertos de entrada en el siguiente orden. La búsqueda comienza desde el puerto actual. Cuando se detecte una entrada, el proyector cesará la búsqueda y exhibirá la imagen. ⇨ COMPUTER IN1 ⇨ COMPUTER IN2 ⇨ ⇦ VIDEO ⇦ S-VIDEO ⇦ COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr) ⇦
TRAPEZ. AUTO	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar el modo de mensaje. ENCEND. ⇔ APAGADO ENCEND : Se ejecutará la corrección automática de la distorsión trapezoidal cada vez que se cambie la inclinación del proyector. APAGADO : Esta función está deshabilitada. Ejecute TRAPEZ. AUTO (EJECUTAR) en el menú COLOCACION para la corrección de la distorsión trapezoidal. • Esta característica no funciona adecuadamente cuando se suspende el proyector del techo, de modo que debe seleccionar APAGADO. • Es posible que esta función no esté disponible cuando está activado el Detector Traslado (📖59).
ACTIV DIRECT	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la función ACTIV DIRECT. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando se ajusta en ENCEND., se encenderá automáticamente la lámpara en el proyector sin el procedimiento usual (📖15), sólo cuando se conecte el proyector a la alimentación después de que se haya cortado la alimentación mientras la lámpara estaba encendida. • Esta función no se ejecuta mientras el poder esta provehido al projector cuando la lámpara no esta encendida. • Luego de encender la lámpara con la función ACTIV DIRECT, si no se detecta ninguna entrada u operación por 30 minutos aproximadamente, el proyector se apagará, aunque se deshabilite la función AUTO OFF (📖44).

(continúa en la página siguiente)
© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
AUTO OFF	Utilice los botones ▲/▼ para ajustar el tiempo para contar en forma descendente y apagar el proyector automáticamente. Largo (máx. 99 minutos) ⇔ Corto (mín.. 0 minuto = APAGADO) Cuando el tiempo se ajusta a 0, el proyector no se apaga automáticamente. Cuando el tiempo se ajusta entre 1 y 99, y cuando el tiempo transcurrido sin señal o una señal inadecuada llega al tiempo configurado, la lámpara del proyector se apagará. El proyector no se apagará si se presiona uno de los botones del proyector o del control remoto o si uno de los comandos (excepto get-commands) se transmite al puerto **CONTROL** durante el tiempo correspondiente. Consulte la sección "Desconexión de alimentación" (📖*15*).
TIMER LAMP	El tiempo de la lámpara es el tiempo de utilización de la lámpara, contado después de la última restauración. Aparece en el Menú OPC. Al presionar el botón **RESET** del control remoto o el botón ► del proyector se exhibe un diálogo. Para restablecer el tiempo de la lámpara, seleccione ENCEND. utilizando el botón ►. CANCELAR ⇨ ACEPTAR • Restaure el tiempo de la lámpara sólo cuando haya sustituido la lámpara para lograr una indicación adecuada sobre la lámpara. • Para la sustitución de la lámpara, consulte la sección "Sustitución de la lámpara" (📖*62, 63*).
TIMER FILTRO	El tiempo del filtro es el tiempo de utilización del filtro, contado después de la última restauración. Aparece en el Menú OPC. Al presionar el botón **RESET** del control remoto o el botón ► del proyector se exhibe un diálogo. Para restablecer el tiempo del filtro, seleccione REPOS utilizando el botón ►. CANCELAR ⇨ ACEPTAR • Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o remplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire. • Para la limpieza del filtro de aire, consulte la sección "Limpieza y reemplazo del filtro de aire" (📖*64, 65*).

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
MI BOTÓN	Este elemento sirve para asignar las siguientes funciones a **MY BUTTON 1/2** del control remoto (📖*6*). (1) Utilice los botones ▲/▼ del menú MI BOTÓN para seleccionar MY BUTTON - (1/2) y pulse el botón ► o **ENTER** para visualizar el cuadro de diálogo de configuración MI BOTÓN. (2) A continuación, utilice los botones ▲/▼/◄/► para configurar una de las siguientes funciones para el botón elegido. Pulse los botones **ENTER** o **INPUT** para guardar la configuración. • COMPUTER IN1: Configura el puerto para **COMPUTER IN1**. • COMPUTER IN2: Configura el puerto para **COMPUTER IN2**. • COMPONENT: Configura el puerto para **COMPONENT (Y, Cb/Pb, Cr/Pr)**. • S-VIDEO: Configura el puerto para **S-VIDEO**. • VIDEO: Configura el puerto para **VIDEO**. • INFORMACIÓN: Muestra SISTEMA_INFORMACIÓN, ENTR._INFORMACIÓN (📖*50*), RED_INFORMACIÓN (📖*55*) o nada. • TRAPEZ. AUTO: Realiza corrección automática de la distorsión trapezoidal (📖*35*). • MI MEMORIA: Carga uno de los datos de ajuste almacenados (📖*29*). Cuando se guarda más de un dato, la configuración cambia cada vez que se pulsa **MY BUTTON**. Cuando no se guardan datos en la memoria, aparece el diálogo "Datos no guard". Cuando la configuración actual no se guarda en la memoria, aparece un diálogo como el que se muestra a la derecha.  Si desea mantener el ajuste actual, pulse el botón ► para salir. De lo contrario, la carga de datos sobreescribirá la condición actualmente ajustada. • ACTIVAR IRIS: Cambia el modo de activar iris. • MODO IMAGEN: Cambia el MODO IMAGEN (📖*25*). • REPO FILTRO: Muestra un diálogo de confirmación de restauración del tiempo del filtro (📖*44*). • PLANTILLA: Hace que el patrón de plantilla seleccionado en el ítem PLANTILLA (📖*41*) aparezca o desaparezca. • AV MUDO: Enciende/apaga la imagen y el audio. • MI IMAGEN: Exhibe el menú MI IMAGEN (📖*54*). • MENSAJERO: Activa/desactiva el texto del mensajero visualizado en la pantalla (📖**Función de Mensajero del Guía de red**). Cuando no haya datos de texto transferidos a la pantalla, aparecerá el mensaje "SIN DATOS DE MENSAJERO".
MI FUENTE	Utilizando los botones ▲/▼ podrá seleccionarse el puerto de entrada de imagen presionando el botón **MY SOURCE/DOC. CAMERA** del control remoto. Seleccione la entrada de imagen que esté conectada a una cámara de documentos. ↱ COMPUTER IN1 ⇔ COMPUTER IN2 ↰ ↳ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT↲

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
SERVICIO	La selección de este elemento exhibe el menú SERVICIO. Seleccione un elemento utilizando los botones ▲/▼ y presione el botón ► o el botón **ENTER** para ejecutar el elemento.
	VELOC VENT Utilice los botones ▲/▼ para cambiar la velocidad de rotación de los ventiladores de enfriamiento. ALTA es el modo para la utilización en zonas de mayor altitud, etc. Observe que el proyector es más ruidoso cuando se selecciona ALTA. ALTA ⇔ NORMAL
	AJUSTE AUTO Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar uno de los modos. Cuando se selecciona APAGADO, se desactiva la característica de ajuste automático. PRECISO ⇔ RÁPIDO ⇔ APAGADO PRECISO: Sintonización más fina que incluye el ajuste AMPLI H. RÁPIDO: Sintonización más rápida, que ajusta AMPLI H a los datos predeterminados para la señal de entrada. • Es posible que el ajuste automático no funcione correctamente, dependiendo de condiciones como la imagen de entrada, el cable de señal al proyector, el ambiente alrededor del proyector, etc. En ese caso, elija APAGADO para deshabilitar el ajuste automático y hacer el ajuste de forma manual.
	FANTASMA 1. Seleccione un elemento del color utilizando los botones ◄/►. 2. Ajuste el elemento seleccionado utilizando los botones ▲/▼ para eliminar el fantasma.
	MENS. FILTRO Con el botón ▲/▼ se ajusta el temporizador para notificar mediante el mensaje cuándo sustituir el filtro. 100h ⇔ 200h ⇔ 500h ⇔ 1000h ⇔ 2000h ⇔ 5000h ⇔ APAGADO Luego de elegir un elemento excepto APAGADO, aparecerá el mensaje "RECORDATORIO HAN TRANSCURRIDO ....." después de que el cronómetro alcance el tiempo de intervalo determinado para esta característica (📖68). El mensaje no aparecerá cuando se elija APAGADO. Utilice esta característica para mantener limpio el filtro de aire ajustando el tiempo adecuado de acuerdo con el ambiente donde esté el proyector. • Supervise el filtro de forma periódica, incluso si no hay ningún mensaje. Si el filtro de aire se bloquea con polvo, etc., la temperatura interna aumentará, lo que puede causar mal funcionamiento, o reducción de la duración del proyector. • Tenga cuidado con el entorno operativo del proyector y el estado del filtro.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

<table>
<tr><th>Item</th><th colspan="2">Description</th></tr>
<tr><td rowspan="3">SERVICIO
(continuación)</td><td colspan="2">BLOQ. BOTONES
Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar la característica de bloqueo de los botones. Cuando selecciona ENCEND., se bloquean los botones del proyector excepto el botón STANDBY/ON.
ENCEND. ⇔ APAGADO
• Utilícelo para evitar dañar o tocar accidentalmente. Esta función no tiene ningún efecto en el control remoto.</td></tr>
<tr><td colspan="2">FREC REMOTO
(1) Use el botón ▲/▼ para cambiar la configuración del sensor remoto del proyector (4).
1:NORMAL ⇔ 2:ALTA
(2) Utilice el botón ◄/► para cambiar el sensor remoto del proyector a encendido o apagado.
ENCEND. ⇔ APAGADO

La configuración predeterminada de la fábrica es de 1:NORMAL y 2:ALTA. Si el control remoto no funciona correctamente, desactive una de las opciones (14).
No se pueden desactivar las dos opciones a la vez.</td></tr>
<tr><td>COMUNICACIÓN</td><td>Al seleccionar este elemento aparece el menú COMUNICACIÓN.
En este menú, podrá realizar la configuración de la comunicación en serie del proyector a través del puerto CONTROL.

• Seleccione un elemento utilizando los botones del cursor ▲/▼. A continuación, pulse el botón ► para abrir el submenú para el elemento de ajuste seleccionado. O pulse el botón ◄ en lugar del botón ► para volver al menú anterior sin cambiar la configuración. Cada submenú puede operarse tal y como se describe más arriba.
• Cuando el TIPO DE COMUNICACIÓN (48) esté ajustado a APAGADO, los otros elementos del menú COMUNICACIÓN no serán válidos
• Para conocer la función de la comunicación en serie, consulte el Guía de red.</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th colspan="2">Descripción</th></tr>
<tr><td rowspan="3">SERVICIO
(continuación)</td><td rowspan="3">COMUNICACIÓN
(continuación)</td><td>TIPO DE COMUNICACIÓN
Seleccione el tipo de comunicación para la transmisión a través del puerto CONTROL.
PUENTE DE RED ⇔ APAGAD.
PUENTE DE RED: Seleccione este tipo, si es necesario controlar un dispositivo externo como terminal de red, a través de este proyector desde el ordenador. Seleccione este modo para recibir comandos de RS-232C utilizando el puerto CONTROL. (Controlar el dispositivo externo a través del proyector (utilizando la función PUENTE DE RED) del Guía de red)
APAGADO: Seleccione este modo para recibir comandos de RS-232C utilizando el puerto CONTROL.
• APAGADO está seleccionada como configuración predeterminada.
• Cuando seleccione PUENTE DE RED, compruebe el elemento, MÉTODO DE TRANSMISIÓN (abajo).</td></tr>
<tr><td>CONFIGURACIÓN EN SERIE
Seleccione la condición de comunicación en serie para el puerto CONTROL.
VELOCIDAD EN BAUDIOS
4800bps ⇔ 9600bps ⇔ 19200bps ⇔ 38400bps
PARIDAD
NINGUNO ⇔ IMPAR ⇔ PAR
• La VELOCIDAD EN BAUDIOS está fijada a 19200 bps y la PARIDAD está fijada a NINGUNO cuando el TIPO DE COMUNICACIÓN está ajustado a APAGADO (arriba).</td></tr>
<tr><td>MÉTODO DE TRANSMISIÓN
Seleccione el método de transmisión para la comunicación mediante el PUENTE DE RED desde el puerto CONTROL.
DÚPLEX MEDIO ⇔ DÚPLEX COMPLETO
DÚPLEX MEDIO: Este método permite que el proyector realice una comunicación bidireccional, pero sólo se permite una dirección cada vez, bien transmitir o recibir datos.
DÚPLEX COMPLETO: Este método permite que el proyector realice una comunicación bidireccional, transmitiendo y recibiendo datos a la vez.
• DÚPLEX MEDIO está seleccionado como configuración predeterminada.
• Cuando seleccione DÚPLEX MEDIO, compruebe los elemento TIEMPO LÍMITE DE RESPUESTA y TIEMPO ESPERA INTERVALO BYTES. (49).</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción	
SERVICIO (continuación)	**COMUNICACIÓN (continuación)**	**TIEMPO LÍMITE DE RESPUESTA** Seleccione el periodo de tiempo de espera para recibir los datos de respuesta de otro dispositivo que se comunique por el PUENTE DE RED y el DÚPLEX MEDIO a través del puerto **CONTROL**. APAGADO ⇔ 1s ⇔ 2s ⇔ 3s APAGADO: Seleccione este modo si no es preciso comprobar las respuestas del dispositivo al que el proyector envía datos. En este modo, el proyector puede enviar datos desde el ordenador de forma continua. 1s/2s/3s: Seleccione el periodo de tiempo para mantener el proyector en espera de respuesta del dispositivo al que el proyector envía datos. Mientras espera la respuesta, el proyector no envía datos del puerto **CONTROL**. • Este menú está disponible sólo cuando se selecciona PUENTE DE RED para el TIPO DE COMUNICACIÓN y se selecciona DÚPLEX MEDIO para el MÉTODO DE TRANSMISIÓN (📖48). • APAGADO está seleccionada como configuración predeterminada.
		TIEMPO ESPERA INTERVALO BYTES Seleccione la longitud de tiempo en negro para valorar que los datos de respuesta han finalizado la comunicación en la condición de PUENTE DE RED y el DÚPLEX MEDIO a través del puerto **CONTROL**. 50ms ⇔ 100ms ⇔ 150ms ⇔ 200ms • Este menú está disponible sólo cuando se selecciona PUENTE DE RED para el TIPO DE COMUNICACIÓN y se selecciona DÚPLEX MEDIO para el MÉTODO DE TRANSMISIÓN (📖48). • 50ms está seleccionada como configuración predeterminada.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

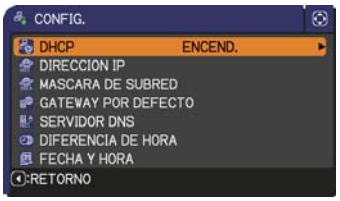
Elemento	Descripción
SERVICE (continued)	**INFORMACIÓN** La selección de este elemento exhibe un diálogo titulado "ENTR.-INFORMACIÓN". Exhibe la información sobre la entrada actual. • El mensaje "BLOQ. IMG." en el diálogo significa que la función de bloqueo de imágenes está funcionando. • El mensaje “SCART RGB” significa que el puerto **COMPONENT** está funcionando como un puerto de entrada SCART RGB. Consulte el elemento COMPONENT en el Menú ENTR. (📖*32*). • No se puede seleccionar este elemento para sin señal y sincronismo apagado. • Cuando MOSTRAR MI TEXTO se ajusta en ENCEND., se exhibe MI TEXTO junto con la información de entrada en la caja ENTR._ INFORMACIÓN (📖*61*).
	AJUST FABRICA Esta función se ejecuta seleccionando ACEPTAR con el botón ►. Por esta función, todos los elementos en todos los menús volverán colectivamente a la configuración inicial. Observe que los elementos TIMER LAMP, TIMER FILTRO, IDIOMA, MENS. FILTRO, RED y SEGURIDAD no se restauran. CANCELAR ⇨ ACEPTAR

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú RED

Recuerde que las configuraciones de red incorrectas pueden ocasionar problemas en la red. Asegúrese de consultar con el administrador de la red antes de conectarse a un punto de acceso existente en su red.
Seleccione "RED" en el menú principal para acceder a las siguientes funciones.
Seleccione un elemento utilizando los botones de cursor ▲/▼ del proyector o del control remoto y presione el botón del cursor ► en el proyector o el control remoto, o el botón **ENTER** del control remoto para ejecutar el elemento. Luego proceda de acuerdo con la siguiente tabla.
Consulte el **Guía de red** para obtener detalles sobre el funcionamiento de RED.

NOTA • Si no está utilizando SNTP (📖 **Date/Time Settings (Ajustes de fecha y hora) del Guía de red)**, debe definir FECHA Y HORA durante la instalación inicial.
• El control de comunicación con la red estará inhabilitado mientras el proyector esté en el modo de espera si el elemento MODO ESPERA está ajustado a AHORRO. Realice la conexión de comunicación con la red después de haber ajustado MODO ESPERA a NORMAL (📖*36*).

Elemento	Descripción	
CONFIG.	Al seleccionar este ítem, se visualizará el Menú COLOCACION para la red. Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar un elemento, y el botón ► o **ENTER** en el control remoto para ejecutar el elemento. 	
	DHCP (Protocolo de Configuración Dinámica de Servidor)	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar DHCP. ENCEND.⇔ APAGADO Seleccione APAGADO cuando la red no tiene DHCP habilitado. • Cuando a configuración de "DHCP" cambia a "ENCEND.", se tarda un poco en obtener dirección IP del servidor DHCP. • La función IP Auto recibirá una dirección IP si el proyector no pudiera obtener una dirección IP del servidor incluso si DHCP está "ENCEND."

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción	
CONFIG. (continuación)	**DIRECCION IP**	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la DIRECCION IP. Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP esté configurada en APAGADO. • La DIRECCION IP es el número que identifica este proyector en la red. No puede tener dos dispositivos con la misma DIRECCION IP en la misma red. • Está prohibida la DIRECCION IP “0.0.0.0”.
	MASCARA DE SUBRED	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir la misma MASCARA DE SUBRED que la utilizada por su ordenador. Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP está configurada en APAGADO. • La MASCARA DE SUBRED ”0.0.0.0” está prohibida.
	GATEWAY POR DEFECTO	Utilice los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la dirección GATEWAY POR DEFECTO (un nodo en una red de ordenador que sirve como punto de acceso a otra red). Esta función sólo se puede utilizar cuando DHCP está configurada en APAGADO.
	SERVIDOR DNS	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la dirección del SERVIDOR DNS. El SERVIDOR DNS es un sistema para controlar los nombres de dominios y direcciones IP en la Red.
	DIFERENCIA DE HORA	Use los botones ▲/▼ para ingresar la DIRERENCIA DE HORA. Ajuste la misma DIFERENCIA DE HORA que la establecida en su ordenador. Use le botón ► para volver al menú luego de configurar la DIFERENCIA DE HORA.
	FECHA Y HORA	Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar el Año (dos últimos dígitos), Mes, Fecha, Hora y Minuto. • El proyector anulará esta configuración y recuperará la información de FECHA Y HORA del servidor de Hora cuando se habilite SNTP. **(🕮 Date/Time Settings (Ajustes de fecha y hora) del Guía de red)**

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
NOMBRE DE PROYECTOR	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú RED para seleccionar el NOMBRE DE PROYECTOR y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo NOMBRE DE PROYECTOR. (2) NOMBRE DE PROYECTOR actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. Si no se ha escrito aún, las líneas estarán en blanco. Use los botones ▲/▼/◄/► o los botones **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Para borrar 1 carácter cada vez, presione el botón **RESET** o presione al mismo tiempo los botones ◄ e **INPUT**. Además, si mueve el cursor a ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se borrarán 1 carácter o todos los caracteres. Podrá introducir el NOMBRE DE PROYECTOR con un máximo de 64 caracteres. (3) Para cambiar un carácter ya insertado, presione el botón ▲/▼ para mover el cursor a una de las 3 primeras líneas, y utilice los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba. (4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta ACEPTAR en la pantalla y presione el botón ►, **ENTER** o **INPUT**. Para volver al NOMBRE DE PROYECTOR anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor hacia CANCELAR en la pantalla y presione el botón ◄, **ENTER** o **INPUT**.

(continúa en la página siguiente)

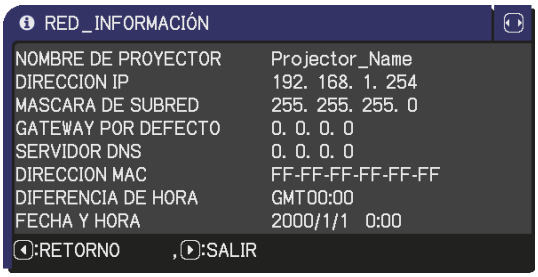
© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú RED

Elemento	Descripción
MI IMAGEN	La selección de este elemento exhibe el menú MI IMAGEN. Se requiere el software de aplicación “PJImage” para almacenar las imágenes dentro del proyector. Use los botones ▲/▼ para seleccionar un elemento que sea una imagen fija de MI IMAGENE (🕮 **Visualización de MI IMAGEN (Transferencia de Imágenes Fijas) del Guía de red)** y el botón ► o **ENTER** para visualizar la imagen. • No se puede seleccionar un elemento sin imagen almacenada. • Cada uno de los nombres de las imágenes se exhibe en 16 caracteres o menos. **Para cambiar la imagen exhibida.** Use los botones ▲/▼. **Para volver al menú** Presione el botón ◄ del control remoto. **Para borrar la imagen visualizada y su archivo fuente del proyector.** (1) Presione el botón **RESET** del control remoto mientas visualiza una imagen para exhibir el menú MI IMAGEN - ELIMINAR. (2) Pulse el botón ► para borrar. Para dejar de borrar, pulse el botón ◄.
AMX D.D. (AMX Device Discovery)	Utilice los botones ▲/▼ para activar/desactivar AMX Device Discovery. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando seleccione ENCEND., el proyector podrá detectarse mediante los controladores de AMX con conexión a la misma red. Con respecto a los detalles sobre AMX Device Discovery, visite el sitio Web de AMX. URL: http://www.amx.com/

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
INFORMACIÓN	La selección de este elemento exhibe el diálogo de RED_ INFORMACIÓN para confirmar la configuración de red.  • Sólo se visualizan los 16 primeros caracteres del nombre del proyector. • En el campo “NOMBRE DE PROYECTOR” no se mostrará nada (en blanco) hasta que usted configure el ítem (📖53). • Cuando la pila para el reloj interno se agota, es posible que la hora sea incorrecta incluso cuando la fecha y la hora se hayan ajustado correctamente. Cambie la pilas adecuadamente (📖66). • DIRECCION IP, MASCARA DE SUBRED y GATEWAY POR DEFECTO indican “0.0.0.0” cuando DHCP está ENCEND. y el proyector no obtiene una dirección del servidor DHCP.
SERVICIO	La ejecución de este ítem reiniciará e inicializará las funciones de red. Elija REINICIAR - EJECUTAR utilizando el botón ►. Después utilice el botón ► para ejecutar. La red se cortará cuando elija reiniciar.Si selecciona DHCP, podrá cambiar la dirección IP.Después de seleccionar REINICIAR, es posible que el menú RED no pueda controlarse durante unos 30 segundos.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú SEGURIDAD

Este proyector está equipado con funciones de seguridad. Desde el menú SEGURIDAD, se pueden ejecutar los elementos que aparecen en la tabla que sigue.
Para utilizar el menú SEGURIDAD: Es necesario registrar el usuario antes de utilizar las funciones de seguridad.

Introduzca el menú SEGURIDAD.

1. Utilice los botones ▲/▼ del menú SEGURIDAD para seleccionar INTRODUCIR CONTRASEÑA y pulse el botón ►. Se mostrará el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA.

2. Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir la contraseña registrada. La contraseña predeterminada es **5678**. Esta contraseña puede cambiarse (*abajo*). Mueva el cursor a la derecha del cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA y pulse el botón ► para visualizar el menú SEGURIDAD.
   • Se recomienda cambiar la contraseña predeterminada lo antes posible.
   • Si se introduce una contraseña incorrecta, el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA se mostrará de nuevo. Si se introduce una contraseña incorrecta 3 veces, el proyector se apagará. A continuación, el proyector se apagará cada vez que se introduzca una contraseña incorrecta.

3. Pueden llevarse a cabo los elementos mostrados en la tabla de abajo.

Si olvidó su contraseña

(1) Mientras se visualiza el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA, mantenga pulsado el botón **RESET** del control remoto durante 3 segundos o mantenga pulsado el botón **INPUT** durante 3 segundos mientras pulsa el botón ► en el proyector.

(2) Se mostrará Comprobando Código de 10 dígitos. Póngase en contacto con su distribuidor con Comprobando Código de 10 dígitos. Se le enviará su contraseña una vez confirmada la información de registro del usuario.

• Si no se pulsa ninguna tecla durante 55 segundos mientras se muestra Comprobando Código, el menú se cerrará. Si es necesario, repita el proceso desde (1).

Elemento	Descripción
CAMBIAR CONTRASEÑA SEGUR	(1) Utilice los botones ▲/▼ del menú SEGURIDAD para seleccionar CAMBIAR CONTRASEÑA SEGUR y pulse el botón ► para visualizar el cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA. (2) Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir la nueva contraseña. (3) Mueva el cursor a la derecha del cuadro INTRODUCIR NUEVA CONTRASEÑA y pulse el botón ► para mostrar de nuevo el cuadro REPETIR NUEVA CONTRASEÑA, vuelva a introducir la misma contraseña. (4) Mueva el cursor hacia el lado derecho del cuadro NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA durante 30 segundos aproximadamente; por favor aNOTA la contraseña durante este tiempo. Pulse el botón **ENTER** en el control remoto o el botón ► en el proyector para cerrar el cuadro ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA. • Por favor, no olvide la contraseña.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

<table>
<tr><th>Elemento</th><th>Descripción</th></tr>
<tr><td>CONTRASEÑA Mi Pantalla</td><td>
Se puede utilizar la función CONTRASEÑA Mi Pantalla para prohibir el acceso a la función Mi Pantalla y evitar que se sobrescriba la imagen de Mi Pantalla registrada actualmente.
1 Activar la CONTRASEÑA Mi Pantalla
1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA Mi Pantalla y presione el botón ► para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla.

1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar CONTRASEÑA Mi Pantalla para seleccionar ENCEND. Aparecerá la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña).

Caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña)
1-3 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la CONTRASEÑA. Mueva el cursor hacia el lado derecho de la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) y presione el botón ► para visualizar la caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA, ingrese la misma CONTRASEÑA nuevamente.

1-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá la caja ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA por 30 segundos aproximadamente, por favor tome nota de la CONTRASEÑA durante este tiempo.

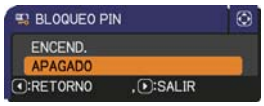
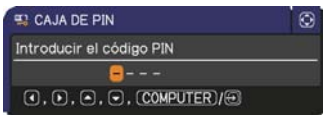
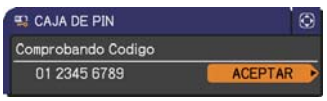
Para volver al menú CONTRASEÑA Mi Pantalla activada/desactivada, presione el botón ENTER del control remoto o el botón ► del proyector.
Cuando se configura una CONTRASEÑA Mi Pantalla:
• No estará disponible la función de registro (y menú)de Mi Pantalla.
• No estará disponible el menú Bloqueo Pant.
• La configuración de ARRANQUE estará bloqueada en Mi Pantalla (y el menú no estará disponible).
La operación normal de estas funciones se logra desactivando CONTRASEÑA Mi Pantalla.
• Recuerde la CONTRASEÑA Mi Pantalla.
2 Desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla
2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla.
2-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la CONTRASEÑA registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla.

Caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande)
El menú se cerrará si se ingresa una CONTRASEÑA incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 2-1.
3 Si olvidó su CONTRASEÑA
3-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar la CONTRASEÑA Mi Pantalla
3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la caja.
3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su CONTRASEÑA luego de que se confirme su información de usuario.
</td></tr>
</table>

(continúa en la página siguiente)

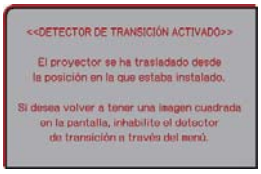
© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú SEGURIDAD

Elemento	Descripción
BLOQUEO PIN	BLOQUEO PIN es una función que impide que el proyector sea utilizado a menos que se ingrese un Código registrado. **1 Encender el BLOQUEO PIN** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar BLOQUEO PIN y presione el botón ► o botón **ENTER** para visualizar el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN.  1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN para seleccionar ENCEND. y aparecerá la caja Introducir el código PIN.  1-3 Ingrese un código PIN de 4 partes utilizando los botones ▲/▼/◄/►, **COMPUTER** o **INPUT**. Aparecerá la caja Repetir el código PIN. Vuelva a ingresar el mismo código PIN. De este modo se completará el registro del código PIN. • Si no se ingresa la información por 55 segundos aproximadamente mientras se exhibe la caja Introducir el código PIN o la caja Repetir el código PIN, el menú se cerrará. De ser necesario, repita el proceso de 1-1. En adelante, cada vez que se reinicie el proyector luego de haber haber desconectado la alimentación de CA, aparecerá la caja Introducir el código PIN. Ingrese el código PIN. Se puede utilizar el proyector después de introducir el código PIN registrado. Si se ingresa un código PIN incorrecto, aparecerá nuevamente la caja Introducir el código PIN. Si se ingresa un código PIN incorrecto 3 veces, el proyector se apagará. En adelante, el proyector se apagará cada vez que se introduzca un código PIN incorrecto. El proyector también se apagará si no se ingresa información en 5 minutos aproximadamente mientras se exhibe la caja Introducir el código PIN. Esta función se activará sólo cuando se inicie el proyector luego de desconectar la alimentación de CA. • Recuerde su código PIN. **2 Desactivar el BLOQUEO PIN** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/ desactivar BLOQUEO PIN. 2-2 Utilice los botones ▲/▼ para seleccionar APAGADO y visualizará la caja Introducir el código PIN. Ingrese el código PIN registrado para desactivar la función BLOQUEO PIN. El menú se cerrará si se ingresa un código PIN incorrecta 3 veces. **3 Si olvidó su Código PIN** 3-1 Mientras esté visualizándose caja Introducir el código PIN, mantenga presionado el botón **RESET** del control remoto durante 3 segundos, o mantenga presionado el botón **INPUT** durante 3 segundos mientras presione el botón ► del proyector. Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código.  • Si no se ingresa información por 5 minutos aproximadamente mientras se visualiza Comprobando Código, el proyector se apagará. 3-2 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su código PIN luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
DETECTOR TRASLADO	Si esta función está en ENCEND. cuando el ángulo vertical del proyector o el ajuste del ESPEJO en el que e proyector se activa es diferente del registrado anteriormente, la alarma DETECTOR DE TRANSICIÓN ACTIVADO se visualizará y el proyector no mostrará la señal de entrada. • Para visualizar de nuevo la señal, ajuste esta función en APAGADO. • A los 5 minutos aproximadamente de mostrar la alarma DETECTOR DE TRANSICIÓN ACTIVADO, la lámpara se apagará. • Se ha prohibido la función de ajuste trapezoidal mientras la función Detector Traslado está activada.  **1 Encender el DETECTOR TRASLADO** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar DETECTOR TRASLADO y presione el botón ► o el **ENTER** para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO. 1-2 Use los botones ▲/▼ del menú de encendido / apagado del DETECTOR TRASLADO para seleccionar ENCEND. Seleccione ENCEND. en el ángulo actual y se registrarán los ajustes del ESPEJO. Se mostrará el cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeño). Cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) 1-3 Utilice los botones ▲/▼/◄/► para introducir una contraseña. Mueva el cursor a la derecha del cuadro ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeño) y pulse el botón ► para mostrar de nuevo el cuadro REPETIR NUEVA CONTRASEÑA vuelva a introducir la misma contraseña. 1-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho del cuadro REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► y aparecerá el cuadro ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA durante 30 segundos aproximadamente; por favor, aNOTA la contraseña durante este tiempo. Al pulsar el botón **ENTER** en el control remoto o el botón ► en el proyector se volverá al menú de encendido/ apagado DETECTOR TRASLADO. • Por favor, no olvide la contraseña del DETECTOR TRASLADO. • Esta función sólo se activará cuando se encienda el proyector luego de haber desconectado la alimentación de CA. • Esta característica tal vez no funcione correctamente si el proyector no está en posición estable cuando se selecciona ENCEND. **2 Encender el DETECTOR TRASLADO** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/ desactivar el DETECTOR TRASLADO. 2-2 Seleccione APAGADO para visualizar el cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Introduzca la contraseña registrada y la pantalla volverá al menú activado/desactivado del DETECTOR TRASLADO. Cuadro INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) Si se introduce una contraseña incorrecta, el menú se cerrará. Si es necesario, repita el proceso desde 2-1. **3 Si olvidó su CONTRASEÑA** 3-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar el DETECTOR TRASLADO. 3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Los 10 dígitos de Comprobando Código aparecerán dentro de la caja. 3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su contraseña luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)
© 3M 2009. All Rights Reserved.

Menú SEGURIDAD

Elemento	Descripción
CONTRASEÑA MI TEXTO	La función CONTRASEÑA MI TEXTO evita que MI TEXTO se sobrescriba. Cuando se configura una contraseña para MI TEXTO; • MOSTRAR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir el cambio de la configuración de MOSTRAR. • El menú ESCRIBIR MI TEXTO no estará disponible, lo cual puede impedir que se sobrescriba MI TEXTO. **1 Activar CONTRASEÑA MI TEXTO** 1-1 Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar CONTRASEÑA MI TEXTO y presione el botón ► visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. 1-2 Use los botones ▲/▼ en el menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO para seleccionar ENCEND. Aparecerá la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña). Caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) 1-3 Use los botones ▲/▼/◄/► para ingresar la contraseña. Mueva el cursor hacia el lado izquierdo de la caja ESCRIBIR NUEVA CONTRASEÑA (pequeña) y presione le botón ► para visualizar caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA, ingrese la misma contraseña nuevamente. 1-4 Mueva el cursor hacia el lado derecho de la caja REPETIR NUEVA CONTRASEÑA y presione el botón ► para exhibir la caja ANOTAR NUEVA CONTRASEÑA por 30 segundos aproximadamente; tome nota de la contraseña durante ese tiempo. Para volver al menú activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO presione el botón **ENTER** del control remoto o el botón ► del proyector. **2 Apagar CONTRASEÑA MI TEXTO** 2-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú CONTRASEÑA MI TEXTO. 2-2 Seleccione APAGADO para visualizar la CAJA INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Ingrese la contraseña registrada y la pantalla volverá al menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. Caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande) El menú se cerrará si se ingresa una contraseña incorrecta. De ser necesario, repita el proceso de 2-1. **3 Si olvidó su CONTRASEÑA** 3-1 Siga el procedimiento en 1-1 para visualizar el menú para activar/desactivar CONTRASEÑA MI TEXTO. 3-2 Seleccione APAGADO para visualizar la caja INTRODUCIR CONTRASEÑA (grande). Aparecerán los 10 dígitos de Comprobando Código dentro de la caja. 3-3 Póngase en contacto con su distribuidor con los 10 dígitos de Comprobando Código. Recibirá su contraseña luego de que se confirme su información de usuario.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Elemento	Descripción
MOSTRAR MI TEXTO	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar MOSTRAR MI TEXTO y presione el botón ► o **ENTER** visualizar el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO. (2) Use los botones ▲/▼ en el menú para activar/desactivar MOSTRAR MI TEXTO para seleccionar encendido o apagado. ENCEND. ⇔ APAGADO Cuando esté ajustado a ENCEND., MI TEXTO se visualizará en la pantalla ARRANQUE y el diálogo ENTR._INFORMACIÓN. • Esta función sólo está disponible cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está ajustada en APAGADO.
ESCRIBIR MI TEXTO	(1) Use los botones ▲/▼ en el menú SEGURIDAD para seleccionar ESCRIBIR MI TEXTO y presione el botón ►. Aparecerá el diálogo ESCRIBIR MI TEXTO. (2) MI TEXTO actual se exhibirá en las 3 primeras líneas. Si aún no está escrito, las líneas estarán en blanco. Use los botones ▲/▼/◄/► y el botón **ENTER** o **INPUT** para seleccionar e ingresar los caracteres. Para borrar 1 carácter cada vez, presione el botón **RESET** o presione al mismo tiempo los botones ◄ e **INPUT**. Además, si mueve el cursor hacia ELIMINAR o BORRAR TODO en la pantalla y pulsa el botón **ENTER** o **INPUT**, se eliminará un carácter o todos los caracteres. MI TEXTO puede constar de un máximo de 24 caracteres. (3) Para cambiar un carácter ya ingresado. presione el botón▲/▼ para mover el cursor hacia una de las 3 primeras líneas, y use los botones ◄/► para mover el cursor sobre el carácter que va a cambiar. Luego de presionar el botón **ENTER** o **INPUT**, se selecciona el carácter. Luego, siga el mismo procedimiento según se describe en el elemento (2) arriba. (4) Para finalizar el ingreso de texto, mueva el cursor hasta ACEPTAR en la pantalla y presione el botón ►, **ENTER** o **INPUT**. Para volver a MI TEXTO anterior sin guardar los cambios, mueva el cursor a CANCELAR en la pantalla y presione el botón ◄, **ENTER** o **INPUT**. • La función ESCRIBIR MI TEXTO está disponible sólo cuando la función CONTRASEÑA MI TEXTO está en APAGAD.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Mantenimiento

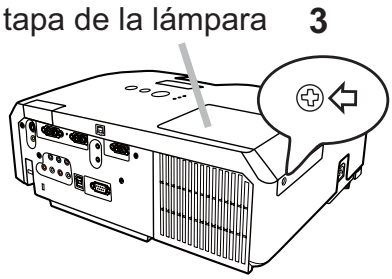
Sustitución de la lámpara

Una lámpara tiene una vida útil limitada. El uso de la lámpara por periodos de tiempo prolongados puede causar que las imágenes se vean oscuras o que los tonos de color se debiliten. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Se recomienda la preparación de una nueva lámpara y una pronta sustitución. Para preparar una nueva lámpara, póngase en contacto con su distribuidor e infórmele el número del tipo de lámpara.

Número de tipo : 78-6972-0008-3 (DT01025)

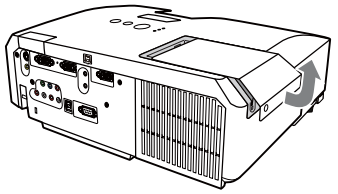
Sustitución de la lámpara

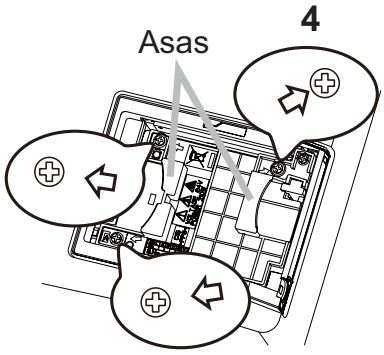
1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe 45 minutos como mínimo.
2. Prepare una nueva lámpara. También solicite a su distribuidor que reemplace la lámpara si el proyector está montado en un techo, o si la lámpara se ha roto.

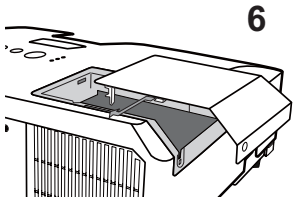


En caso de que usted mismo realice la sustitución, realice el siguiente procedimiento.

3. Afloje el tornillo (marcado con una flecha) de la cubierta de lámpara y después deslice y levante la cubierta de lámpara para quitarla.
4. Afloje los 3 tornillos (marcados con una flecha) de la lámpara y levante la lámpara suavemente por las asas. **No** afloje nunca otros tornillos.
5. Inserte la nueva lámpara y vuelva a ajustar firmemente los 3 tornillos aflojados en el proceso previo para trabarla en su lugar.
6. Colocando juntas las partes de interbloqueo de la cubierta de lámpara y el proyector juntas, deslice la cubierta de lámpara para devolverla a su lugar. Después apriete firmemente el tornillo de la cubierta de lámpara.
7. Encienda el proyector y restaure el tiempo de la lámpara utilizando el elemento TIMER LAMP en el menú OPC.
   (1) Presione el botón **MENU** para visualizar un menú.
   (2) Apunte a Ir al MENÚ AVANZADO en el menú utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►.
   (3) Apunte a OPC. en la columna izquierda del menú utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►.
   (4) Apunte a TIMER LAMP utilizando el botón ▼/▲ , luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.
   (5) Presione el botón ► para seleccionar "ACEPTAR" en el diálogo. Ejecuta el reajuste del tiempo de la lámpara.







⚠**PRECAUCIÓN** ►No toque ninguna zona interna del proyector mientras esté retirando la lámpara.

NOTA • Reajuste el tiempo de la lámpara sólo cuando haya reemplazado la lámpara para obtener una indicación adecuada sobre la lámpara.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Sustitución de la lámpara (continuación)

Aviso sobre la lámpara

⚠ ALTO VOLTAJE **⚠ ALTA TEMPERATURA** **⚠ ALTA PRESIÓN**

⚠ADVERTENCIA ►El proyector utiliza una lámpara de vidrio de mercurio de alta presión. La lámpara se puede romper con un ruido muy fuerte, si se quema, se sacude o se raya, se manipula mientras está caliente, o se gasta con el tiempo. Observe que cada lámpara tiene una duración diferente, y algunas pueden explotar o quemarse después de comenzar a utilizarlas. Además, cuando la bombilla explota, es posible que los fragmentos de vidrio vuelen dentro del compartimiento para la lámpara, y que el gas que contiene mercurio escape por las rejillas de ventilación del proyector.

►**Sobre el desecho de una lámpara:** Este producto contiene un lámpara de mercurio; no la arroje a la basura. Deséchela de acuerdo a las leyes ambientales.

• Para obtener información sobre cómo reciclar la lámpara, visite www.lamprecycle.org (en EE.UU.).

• Para obtener información sobre cómo desechar del producto, póngase en contacto con la agencia gubernamental local o www.eiae.org (en EE.UU.) o www.epsc.ca (en Canadá).

Para obtener más información, consulte con su distribuidor.

Desconecte el enchufe de la toma de alimentación.	• En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), desconecte el cable de alimentación del tomacorriente, y asegúrese de solicitar a su distribuidor local una lámpara de repuesto. Observe que los fragmentos de vidrio podrían dañar las partes internas del proyector, o causar heridas durante la manipulación. Por eso, no trate de limpiar el proyector ni reemplazar la lámpara usted mismo. • En el caso de que la lámpara se rompa (se producirá un gran estruendo cuando esto ocurra), ventile bien la sala y asegúrese de no respirar el gas que sale de las rejillas del proyector, ni entre en contacto con los ojos o la boca. • Antes de reemplazar la lámpara, apague el proyector y desconecte el cable de alimentación, luego espere 45 minutos como mínimo para que la lámpara se enfríe lo suficiente. La manipulación de la lámpara mientras esté caliente puede causar quemaduras, y también puede dañar la lámpara.
	• Nunca destornille los tornillos a menos que sean los señalados (marcados con una flecha). • No abra la tapa de la lámpara mientras el proyector esté suspendido desde el techo. Esto es peligroso, puesto que si la lámpara se rompió, los fragmentos caerán cuando se abra la tapa. Además, trabajar en lugares altos es peligroso. Por eso, solicite a su distribuidor local que reemplace su lámpara incluso si la bombilla no está rota. • No utilice el proyector sin la tapa de la lámpara en su lugar. Cuando reemplace la lámpara, asegúrese de que los tornillos estén firmemente ajustados. Los tornillos flojos pueden causar daños y lesiones.
	• Use sólo la lámpara del tipo especificado. • Si la lámpara se rompe al poco tiempo de su primera utilización, es posible que ocurran problemas eléctricos en otro lugar aparte de la lámpara. Si esto ocurre, póngase en contacto con su distribuidor local o un representante de asistencia técnica. • Manipule con cuidado: si se sacude o se raya la lámpara, es posible que la bombilla explote durante su uso. • La utilización de la lámpara por períodos prolongados, puede ocasionar que se oscurezca, no se encienda o explote. Cuando la imagen aparece oscura, o cuando el tono del color es débil, sustituya la lámpara tan pronto como sea posible. No utilice lámparas antiguas (usadas); esto puede ocasionar roturas.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Limpieza y reemplazo del filtro de aire

La unidad de filtros de aire de este proyector se compone de una cubierta de filtros, dos tipos de filtros, y un bastidor de filtros. El nuevo sistema de filtros grandes de doble capa se prevé que funcione durante más tiempo. Sin embargo, compruebe y limpie periódicamente esta unidad para mantener la ventilación necesaria para la operación normal del proyector.
Cuando los indicadores o un mensaje le señalen que debe limpiar la unidad de filtros de aire, realice esto lo antes posible. Reemplace los filtros cuando estén dañados o demasiado sucios. Para preparar nuevos filtros, póngase en contacto con su proveedor e indíquele el número del tipo siguiente.

Número de tipo : 78-8138-1041-9 (MU06481)(Conjunto de filtro)

Cuando sustituya la lámpara, reemplace el filtro de aire. Un filtro de aire viene junto con una lámpara de reemplazo para este proyector.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Utilice una aspiradora sobre y alrededor de la tapa del filtro.
3. Sujetando el proyector con una mano, utilice la otra mano para tirar de la cubierta del filtro de aire en el sentido de la flecha.
4. Utilice una aspiradora para las rejillas de ventilación del proyector y el lado externo de la unidad de filtro.
5. Saque los filtros sujetando la tapa del filtro.
6. Utilice un aspirador a ambos lados de los filtros. Al aspirar el filtro de malla fina, sujételo para que no se aspire. Si los filtros están dañados o muy sucios, sustitúyalos por unos nuevos.
7. Vuelva a colocar los filtros en la tapa del filtro. Coloque primero el filtro de malla gruesa en la tapa del filtro. A continuación, coloque el filtro de malla fina sobre el de malla gruesa, girando el lado cosido hacia arriba.
8. Vuelva a colocar el filtro en el proyector.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Limpieza y reemplazo del filtro de aire (continuación)

9. Encienda el proyector y restaure el tiempo del filtro utilizando el elemento TIMER FILTRO en MENU FACIL
   (1) Presione el botón **MENU** para visualizar un menú.
   (2) Apunte a TIMER FILTRO utilizando el botón ▼/▲, luego presione el botón ►. Aparecerá un diálogo.
   (3) Presione el botón ► para seleccionar "ACEPTAR" en el diálogo. Realiza el reajuste del tiempo del filtro.

⚠**ADVERTENCIA** ► Antes del cuidado del filtro, cerciórese de que el cable de alimentación no esté enchufado, y de que el proyector esté suficientemente enfriado. Ocuparse del filtro de aire en un estado de alta temperatura del proyector podría causar una descarga eléctrica, una quemadura o mal funcionamiento del proyector.
►Use sólo el filtro de aire del tipo especificado. No utilice el proyector sin filtro de aire o tapa de filtro. Podría causar un incendio o mal funcionamiento del proyector.
►Limpie el filtro de aire periódicamente. Si el filtro de aire se atasca con polvo o algo similar, la temperatura interna se eleva y podría causar incendio, quemaduras o mal funcionamiento.

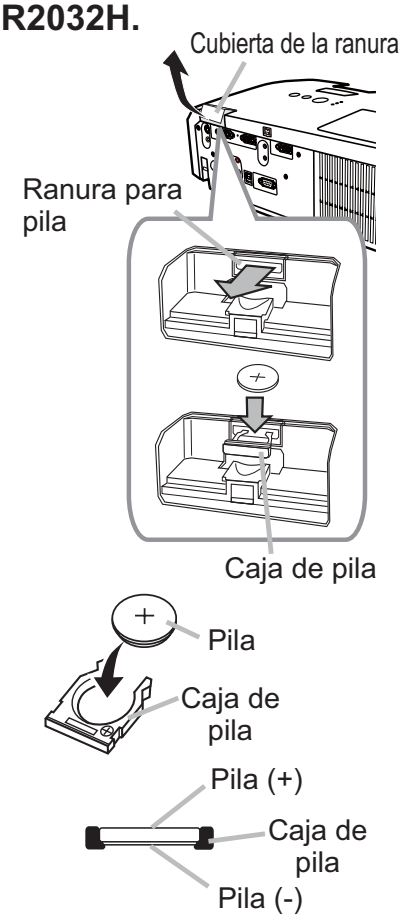
NOTA •Sustituya el filtro de aire cuando se dañe o esté demasiado sucio.
• Cuando sustituya la lámpara de proyección, reemplace el filtro de aire. Un filtro de aire viene junto con una lámpara de reemplazo para este proyector.
• Restaure el tiempo del filtro sólo cuando haya limpiado o remplazado el filtro de aire para lograr una indicación adecuada sobre el filtro de aire.
• Es posible que el proyector exhiba mensajes tales como "CHEQUEAR FLUJO DE AIRE" o apague el proyector para evitar que suba el nivel del calor interno.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Reemplazo de la pila del reloj interno

Este proyector cuenta con un reloj interno que utiliza una pila. Cuando el reloj de la función de red no funciona correctamente, intente solucionarlo reemplazando la pila:**HITACHI MAXELL**, número de pieza **CR2032** ó **CR2032H.**

1. Desconecte la alimentación del proyector y desenchufe el cable de alimentación.
   Deje que el proyector se enfríe suficientemente.
2. Después de cerciorarse de que el proyector se haya enfriado adecuadamente, tire de la cubierta de la ranura hacia delante, empujando el borde ligeramente hacia arriba, y extráigala del proyector.
3. Retire la caja de la pila.
   Sujete la caja de la pila con una uña, u otra cosa, y tire de ella lentamente hacia fuera de la ranura para la pila. Cuando se instale el proyector al revés, como el montaje en techo, recuerde que la batería caerá apenas extraiga el compartimento para baterías.
4. Extraiga la pila vieja de la caja de la pila.
5. Reemplace la pila por otra nueva.
   Coloque la nueva pila en la caja de la pila. Cerciórese de que + esté hacia arriba. Inserte la caja de la pila lentamente en la ranura para la pila hasta que oiga un chasquido.
6. Cierre la cubierta de la ranura.
   Coloque la cubierta de la ranura realizando el procedimiento inverso al de extracción de dicha cubierta.



NOTA • El reloj interno se iniciará al quitar la pila. Para ajustar e reloj, vea la el **Guía de red**.

⚠**ADVERTENCIA** ►Tenga cuidado cuando manipule las pilas puesto que una pila puede causar explosión, grieta o pérdida lo cual puede ocasionar incendios, lesiones y contaminación del ambiente.
• Utilice solamente la pila especificada y en buenas condiciones. No utilice una pila con una avería, como un rasguño, una abolladura, óxido o pérdidas.
• Cuando sustituya la pila, sustitúyala por una nueva.
• Cuando una pila tenga pérdida, límpiela bien con un paño desechable. Si la fuga se adhiere a su cuerpo, enjuague bien con agua inmediatamente. Cuando una pila pierda en el compartimiento para las pilas, sustituya las pilas luego de limpiar la pérdida.
• Asegúrese de que los terminales positivos y negativos estén correctamente alineados cuando cargue las pilas.
• No afecte las pilas; por ejemplo, recargándolas o soldándolas.
• Conserve las pilas en un lugar oscuro, fresco y seco. Nunca exponga una pila al fuego o al agua.
• Mantenga las pilas alejadas de niños y animales domésticos. Tenga cuidado de no tragarse una pila.
• Observe las leyes locales cuando deseche las pilas.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Cuidados adicionales

Dentro del proyector

Para garantizar un uso seguro del proyector, que su distribuidor lo limpie y revise por lo menor una vez al año.

Cuidado de la lente

Si la lente está dañada, sucia o empañada, podría causar pérdida de calidad de la visualización. Sea muy cuidadoso con la manipulación de la lente.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con un paño para limpieza de lentes disponible en los comercios. No toque la lente con sus manos directamente.

Cuidado del gabinete y el control remoto

El cuidado incorrecto puede tener influencias adversa como decoloración, descamación de pintura, etc.

1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación. Permita que el proyector se enfríe lo suficiente.
2. Después de asegurarse de que el proyector se ha enfriado adecuadamente, limpie la lente suavemente con una gasa o un paño suave.
   Si el proyector está demasiado seco, humedezca un paño suave con agua o con un limpiador neutral diluido en agua, y limpie suavemente tras escurrirlo bien. Luego frote suavemente con un paño suave y seco.

⚠**ADVERTENCIA** ►Antes de realizar limpiezas, asegúrese de que el cable de alimentación no esté enchufado, luego permita que el proyector se enfríe lo suficiente. La limpieza mientras el proyector se encuentra a alta temperatura podría causar incendios, quemaduras y mal funcionamiento del proyector.
►Nunca intente limpiar o revisar el interior del proyector usted mismo. Podría ser peligroso.
►Evite humedecer el proyector o introducirle líquidos. Podría causar un incendio, una descarga eléctrica y/o mal funcionamiento del proyector.
• No coloque objetos que contengan agua, limpiadores o productos químicos cerca del proyector.
• No utilice aerosoles o rociadores.
⚠**PRECAUCIÓN** ►Cuide proyector de acuerdo a las siguientes indicaciones. El cuidado incorrecto podría causar, además de lesiones, influencia adversa tal como decoloración, descamación de pintura, etc.
►No utilice limpiadores o productos químicos que no sean los especificados en este manual.
►No lustre ni limpie con objetos duros.
AVISO ►No toque la superficie de la lente directamente con las manos.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Solución de problemas

En el caso de que ocurriera un funcionamiento anormal, detenga la utilización del proyector inmediatamente.

⚠**ADVERTENCIA** ►Nunca utilice el proyector si se producen anormalidades durante el funcionamiento tales como humo, olor extraño, ruido excesivo, averías en la caja o los elementos o los cables, penetración de líquidos o materiales extraños, etc. En tales casos, desconecte inmediatamente el enchufe de alimentación de la toma de corriente. Después de asegurarse de que ya no existe humo o mal olor, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

Si ocurriera un problema con el proyector, se recomiendan las siguientes verificaciones y medidas antes de solicitar la reparación.
Si esto no resuelve el problema, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico. Ellos le informarán qué condiciones de garantías se aplican.

Mensajes relacionados

Cuando aparezca algún mensaje, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro. Aunque estos mensajes desaparecen automáticamente en pocos minutos, reaparecerán cada vez que se conecte a alimentación.

Mensaje	Descripción
	No hay señal de entrada. Confirme la conexión de entrada de la señal y el estado de la fuente de la señal.
	La frecuencia horizontal o vertical de la señal de entrada no se encuentra dentro del alcance especificado. Confirme las especificaciones del proyector o las especificaciones de la fuente de señal.
	Está entrando una señal inapropiada. Confirme las especificaciones de su proyector o las de la fuente de la señal.
	La temperatura interna está elevándose. Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de confirmar los siguiente puntos, conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC.
	Tenga mucho cuidado cuando limpie el filtro de aire. Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Limpieza y reemplazo del filtro de aire" de este manual Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el tiempo del filtro (📖*44*).

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Acerca de las lámparas indicadoras

Cuando el funcionamiento de los indicadores **LAMP**, **TEMP** y **POWER** difiera de lo normal, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro.

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descripción
Luz **anaranjada**	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector está en un estado de espera.** Consulte la sección "Conexión/desconexión de la alimentación".
Luz intermitente ***verde***	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector está elevando la temperatura.** Espere.
Luz **verde**	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector está encendido.** Se pueden realizar operaciones comunes.
Luz intermitente ***anaranjada***	**Apagado.**	**Apagado.**	**El proyector se está enfriando.** Espere.
Luz intermitente ***roja***	(opcional)	(opcional)	**El proyector se está enfriando. Se ha detectado un error.** Espere hasta que el indicador **POWER** deje de parpadear, y luego tome las medidas adecuadas utilizando la descripción de los elementos siguientes.
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	Luz **roja**	**Apagado.**	**La lámpara no se enciende, y existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, cambie la lámpara consultando la sección "Sustitución de la lámpara".
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	*Luz intermitente* ***roja***	**Apagado.**	**La tapa de la lámpara no se ha fijado correctamente.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la tapa de la lámpara. Después de realizar el mantenimiento necesario, conecte la alimentación nuevamente. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* **roja**	**Apagado.**	*Luz intermitente* ***roja***	**El ventilador de enfriamiento no está funcionando.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Luego de que el proyector se haya enfriado lo suficiente, verifique que no se haya atascado ningún objeto extraño en el ventilador, etc. y luego vuelva a conectar la alimentación. Si la misma indicación aparece luego de la solución, póngase en contacto con su distribuidor o compañía de servicio técnico.

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

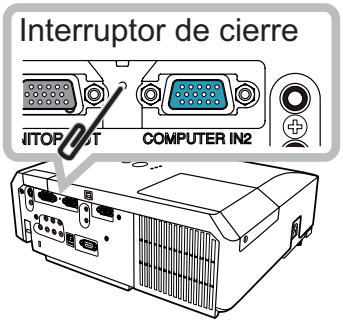
Acerca de las lámparas indicadoras (continuación)

Indicador POWER	Indicador LAMP	Indicador TEMP	Descripción
Luz intermitente ***roja*** *o Luz* ***roja***	**Apagado.**	Luz ***roja***	**Existe la posibilidad de que un parte interior se haya calentado.** Desconecte la alimentación y permita que el proyector se enfríe por 20 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme los siguientes puntos y entonces conecte la alimentación nuevamente. • ¿Hay un bloqueo en la abertura del pasaje de aire? • ¿Está sucio el filtro de aire? • ¿La temperatura periférica excede los 35ºC? Si aparece la misma indicación luego de la solución, ajuste en ALTO el VELOC VENT del elemento SERVICIO en el menú OPC. (📖***46***).
Luz ***verde***	Luz intermitente simultánea ***roja***		**Es momento de limpiar el filtro de aire.** Desconecte la alimentación inmediatamente y limpie o cambie el filtro de aire consultando la sección "Limpieza y reemplazo del filtro de aire". Una vez que ha limpiado o cambiado el filtro de aire, asegúrese de restablecer el timer del filtro. Luego de la solución, reajuste la alimentación en ON.
Luz ***verde***	Luz intermitente alternativa ***roja***		**Existe la posibilidad de que un parte interior se haya enfriado demasiado.** Utilice la unidad dentro de los parámetros de temperatura (5°C a 35°C). Luego del tratamiento, reajuste la alimentación en ON.
Parpadeando en ***verde*** *durante unos 3 segundos*	Se **apaga**	Se **apaga**	**En el proyector está almacenado por lo menos 1 programa de Power ON.** Consulte la sección Schedule Settings del **Guía de red.**

NOTA • Por razones de seguridad, cuando la parte interior se ha sobrecalentado, el proyector se apaga automáticamente y es posible que también se apaguen las lámparas indicadoras. En ese caso desconecte el cable de alimentación y espere 45 minutos como mínimo. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.

Cómo cerrar el proyector

Sólo cuando no se pueda apagar el proyector por medio del procedimiento normal (📖***15***), presione el interruptor de cierre utilizando un alfiler o algo similar y desconecte el cable de alimentación del tomacorriente.
Antes de voltearlo nuevamente, espere al menos 10 minutos para permitir que el proyector se enfríe lo suficiente.



Restauración de todos los ajustes

Cuando resulta complicado corregir algunas configuraciones erróneas, la función AJUST FABRICA del elemento SERVICIO en el menú OPC. (📖***50***) puede restablecer todas las configuraciones (excepto las configuraciones de IDIOMA, TIMER FILTRO, TIMER LAMP, MENS. FILTRO, RED y SEGURIDAD, tec.) a lops valores predeterminados de fábrica.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas

Sobre los problemas que se confunden con defectos mecánicos, verifique y proceda de acuerdo al siguiente cuadro.

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
La alimentación no se enciende	**El cable de alimentación no está enchufado.** Conecte el cable de alimentación correctamente.	12
	Se interrumpió la principal fuente de alimentación durante la operación, por ejemplo, por un corte del suministro eléctrico (apagón), etc. Desconecte el enchufe de alimentación del tomacorriente y permita que el proyector se enfríe por 10 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación.	12, 15
	Es posible que no esté la lámpara o la tapa de la lámpara o que no estén sujetas correctamente. Desconecte el enchufe de alimentación del tomacorriente y permita que el proyector se enfríe por 45 minutos como mínimo; luego vuelva a conectar la alimentación. Una vez que le proyector se ha enfriado lo suficiente, confirme el estado de sujeción de la lámpara y la tapa de la lámpara y entonces conecte la alimentación nuevamente.	62, 63
No se emiten sonido ni imágenes	**Los cables de la señal no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables de conexión.	9
	La fuente de la señal no funciona correctamente. Monte correctamente el dispositivo de la fuente de señal consultando el manual del dispositivo de la fuente.	–
	Los ajustes de intercambio de entrada no coinciden. Seleccione la señal de entrada y corrija los ajustes.	16, 17
	La función EN BLANCO y para las imágenes y la función MUDO están activadas. Es posible que AV MUDO esté activo. Consulte los puntos "No se oye el sonido" y "No se exhiben imágenes" en la página siguiente para desactivar las funciones MUDO y EN BLANCO.	16, 22, 45

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas (continuación)

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
No se oye el sonido.	**Los cables de la señal no están conectados correctamente.** Conecte correctamente los cables del audio.	9
	La función MUDO está activada. Restaure el sonido presionando el botón **MUTE** o **VOLUME+/-** del control remoto.	16
	El volumen está configurado en un nivel extremadamente bajo. Ajuste el volumen a un nivel más alto utilizando las funciones del menú o el control remoto.	16
	La configuración del FUENTE DE AUDIO/ALTAVOZ no es correcta. Ajuste correctamente el elemento FUENTE DE AUDIO/ ALTAVOZ en el menú AUDIO.	37
No se exhiben imágenes.	**La tapa de la lente está ajustada.** Retire de la tapa de la lente.	3
	Los cables de la señal no están conectados correctamente. Conecte correctamente los cables de conexión.	9
	El brillo está configurado en un nivel extremadamente bajo. Ajuste el BRILLO a un nivel más alto utilizando las funciones del menú.	27
	El ordenador no puede detectar el proyector como un monitor para conectar y usar. Asegúrese de que el ordenador pueda detectar un monitor para conectar y usar utilizando otro monitor para conectar y usar.	11
	Se visualiza la pantalla EN BLANCO. Presione el botón **BLANK** del control remoto.	22
La visualización de la pantalla de video se congela	**La función FIJA está activada.** Presione el botón **FREEZE** para restaurar la pantalla a normal.	22
Los colores son pálidos y el tono de los colores es débil.	**Los ajustes de los colores no están configurados correctamente.** Realice ajustes de imagen cambiando las configuraciones de TEMP. COL., COLOR, MATIZ, y/o ESP. COLOR, utilizando las funciones del menú.	28, 32
	La configuración de ESP. COLOR no es adecuada. Cambie la configuración de ESP. COLOR a AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	32

(continúa en la página siguiente)

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Problemas que pueden confundirse fácilmente con anomalías mecánicas (continuación)

Problemas	Casos que no incluyen defectos mecánicos	Página de referencia
Las imágenes se ven oscuras.	**El brillo y/o el contraste están configurados en un nivel extremadamente bajo.** Ajuste las configuraciones de BRILLO y CONTRASTE en un nivel más alto utilizando las funciones del menú.	27
	La función MODO ECO está activada. Seleccione NORMAL para el elemento MODO ECO en el menú COLOCACION.	35
	La lámpara se acerca al fin de su vida útil. Sustituya la lámpara.	62, 63
Las imágenes se ven borrosas	**Las configuraciones del foco y/o la fase horizontal no están ajustadas correctamente.** Ajuste el enfoque utilizando el anillo del foco y/o la FASE H utilizando la funciones del menú.	19, 31
	La lente está sucia o empañada. Limpie la lente consultando la sección "Cuidado de la lente".	67
RS-232C no trabaja.	**Está trabajando la función AHORRO.** Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	36
	El TIPO DE COMUNICACIÓN para el puerto CONTROL está ajustado a PUENTE DE RED. Seleccione APAGADO para el elemento TIPO DE COMUNICACIÓN del menú OPC. - SERVICIO - COMUNICACIÓN.	48
Red no trabaja.	**Está trabajando la función AHORRO.** Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	36
La función de PUENTE DE RED no trabaja	**La función de PUENTE DE RED está desactivada.** Seleccione PUENTE DE RED para el elemento TIPO DE COMUNICACIÓN del menú OPC. - SERVICIO - COMUNICACIÓN.	48
La función Schecule (Plan) no trabaja	**Está trabajando la función AHORRO.** Seleccione NORMAL para el ítem MODO ESPERA del menú COLOCACION.	36

NOTA • Aunque pueden aparecer zonas claras y zonas oscuras en la pantalla, esta es una característica única exclusiva de los monitores de cristal líquido, y no constituye ni implica un defecto mecánico.

© 3M 2009. All Rights Reserved.

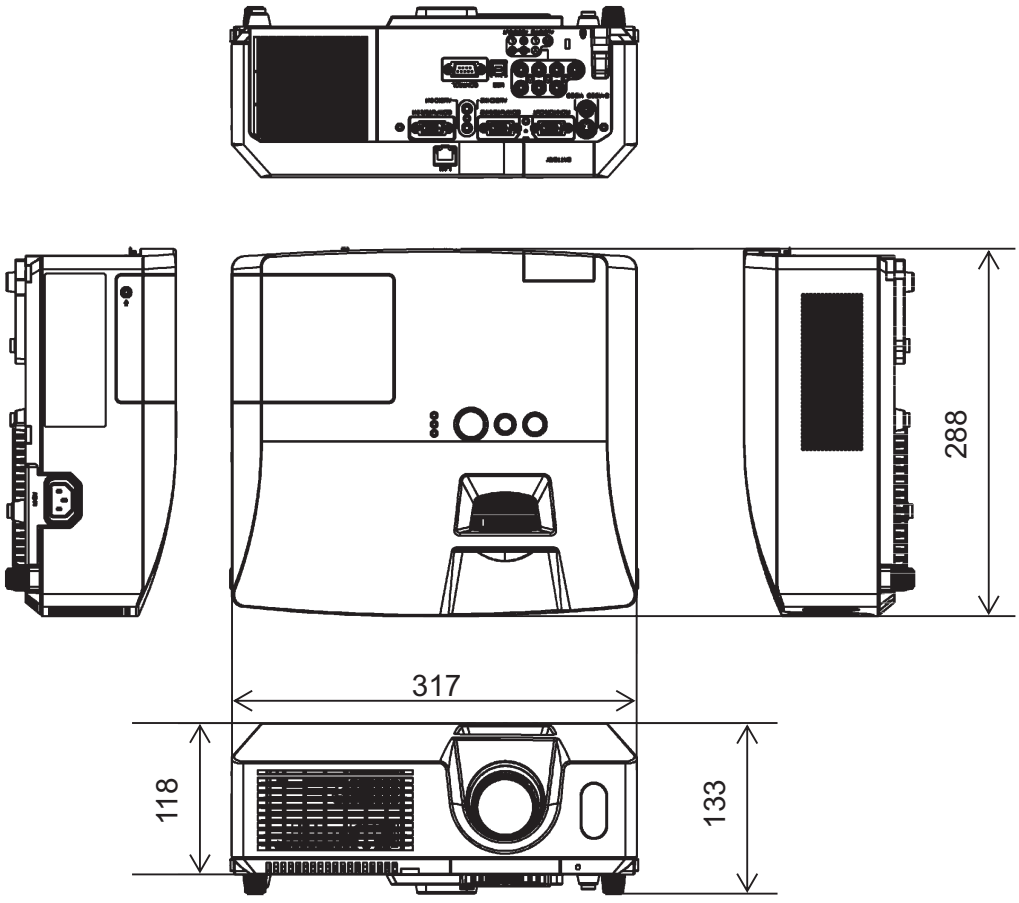
Especificaciones

Especificaciones

Item	Especificación
Nombre del producto	Proyector de cristal líquido
Panel de cristal líquidol	786.432 pixeles (1024 horizontal x 768 vertical)
Objetivo	Objetivo zoom, f=19~ 23 mm (aproximadamente)
Lámpara	210W UHP
Altavoce	16W
Fuente de alimentación	100-120V CA/3,7A, 220-240V CA/1,8A
Consumo	330W
Margen de temperaturas	5 ~ 35°C (En funcionamiento)
Tamaño	317 (An) x 118 (Al) x 288 (Pr) mm * No incluye piezas salientes Sírvase referirse a la siguiente figura.
Peso	**<CP-X2010N>** Aproximadamente. 4,0kg **<CP-X2510N, CP-X3010N>** Aproximadamente. 4,1kg
Terminales	**Puerto de entrada de ordenador** COMPUTER IN1 .....D-sub 15 pin mini x1 COMPUTER IN2 .....D-sub 15 pin mini x1 **Puerto de salida de ordenador** MONITOR OUT .....D-sub 15 pin mini x1 **Puerto de entrada de vídeo** Y, Cb/Pb, Cr/Pr (Vídeo de componentes) ..... RCA x3 S-VIDEO..... mini DIN 4 pin x1 VIDEO ..... RCA x1 **Puerto de entrada/salida de audio** AUDIO IN1.....Estéreo mini x1 AUDIO IN2.....Estéreo mini x1 AUDIO IN3 (R, L)..... RCA x2 AUDIO OUT (R, L)..... RCA x2 **Otros** USB .....USB-B x1 CONTROL..... D-sub 9 pin x1 LAN..... RJ45 x1

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Especificaciones (continuación)

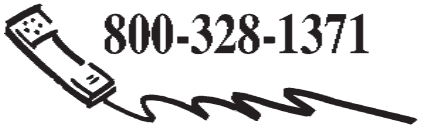


[unidad: mm]

© 3M 2009. All Rights Reserved.

Nota importante
Todas las declaraciones, información técnica, y recomendaciones relacionadas con los productos 3M se basan en información que se cree fiable, pero no se garantiza su precisión ni integridad. Antes de utilizar este producto, deberá evaluarlo y determinar si es adecuado para la aplicación que usted pretenda. Usted asumirá todos los riesgos y responsabilidad asociados con tal uso. Cualquier declaración relacionada con el producto que no esté contenida en la actual publicación de 3M, o cualquier declaración contraria contenida en su pedido de compra no tendrá ninguna fuerza ni efecto a menos que se haya convenido expresamente, por escrito, por un oficial autorizado de 3M.

Garantía
3M garantiza que cuando el Producto 3M según el informe de uso previsto por 3M (www.3M.com/meetings), rendirá satisfactoriamente durante el período de durabilidad garantizada como se afirma en el Manual de producto 3M aplicable con efecto desde el momento de la adquisición. LAS GARANTÍAS SEÑALADAS SON EXCLUSIVAS Y ESTÁN HECHAS EN LUGAR DE CUALQUIER Y DE TODAS LAS GARANTÍAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS O CONDICIONES, INCLUYENDO CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA O COMERCIABILIDAD O ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, O CUALQUIER PRÁCTICA INDUSTRIAL O USO NORMAL O COMERCIAL.



http://www.3m.com/meetings
e-mail: meetings@mmm.com

3M Austin Center
Building A147-5N-01
6801 River Place Blvd.
Austin, TX 78726-9000

3M Canada
P.O. Box 5757
London, Ontario
N6A 4T1

3M Mexico, S.A. de C.V.
Apartado Postal 14-139
Mexico, D.F. 07000
Mexico

3M Europe
Boulevard de l'Oise
95006 Cerge Pontoise Cedex
France

Sírvase reciclar. Hecho en China
© 3M 2009. Todos los Derechos Reservados
78-6971-1509-1 Rev. A